

LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº15
375 Ptas
2,25 Euros
64 MAGAZINE
Edición española
SOUTH PARK
MANUAL DEL PERFECTO GAMBERRO
Se va a armar la gorda con
MARIO PARTY
Zelda 64
Consigue todas las armas y pertrechos
Los Grandes Inventos de Nintendo
00015
8 414090 102780
BATTLETANX
SHADOWMAN
PERFECT DARK
MYSTICAL NINJA
VIGILANTE 8

Lanzamiento oficial 25/2/99

wipEout 64

Las carreras más rápidas. Las armas más mortíferas. El juego más famoso en carreras anti-gravedad llega a Nintendo 64 con un increible y nuevo poder visual, lleno de fuerza gloriosa. Con carreras abrasadoras, desafios inimaginables, control de tiempo y liga multiple. Wipeout 64 te ofrece las más genuinas carreras arrolladoras. Más rápidas de lo que tú puedes imaginar.

- 6 nuevos circuitos con trazados que te dejarán boquiabierto
- 15 armas de ataque de retaguardia que te harán caer en poderosas trampas.
- 5 equipos diferentes y 4 clases de carreras con distintos niveles de dificultad
- Intensa acción en escena con hasta 4 jugadores
- Naves de competición desafiantes que compiten en torneos con control de tiempo
- Banda sonora interpretada por los famosos Propellerhead y Fluke

MIDWAY

PSYGNOSIS

NINTENDO64

MARKETED AND DISTRIBUTED BY



TEL: 952 93 93 78 FAX: 952 93 94 41 email: mci@ari.es

SI QUIERES PARTICIPAR EN EL SORTEO DE UN FANTÁSTICO FIN DE SEMANA PARA DOS PERSONAS EN FORMIGAL, CON NATURALEZA Y AVENTURA, ACTIVIDADES DEPORTIVAS, PRACTICANDO CUALQUIER TIPO DE DEPORTE DE AVENTURA COMO RAFTING, DESCENSO DE BARRANCOS, ESPELEOLOGÍA, BICICLETA DE MONTAÑA, HÍPICA, SENDERISMO ETC. ENVIANOS UN CÓDIGO DE BARRAS DE WIPEOUT 64 JUNTO CON EL CUPÓN RESPUESTA RELLENO EN LETRAS MAYÚSCULAS CON TUS DATOS PERSONALES, ANTES DE 30 DE ABRIL, INDICANDO EN EL SOBRE CONCURSO WIPEOUT 64

NOMBRE.. APELLIDOS..

DOMICILIO..

........................LOCALIDAD........................PROVINCIA........................

C.P.........................TEL.........................EDAD.........................

ENVIA CUPON A: MEDIA CONNECTION IBERICA S.L. CENTRO COMERCIAL EL ZOCO Nº 125 Y 126, URB CALAHONDA, 29649-MIJAS COSTA, MÁLAGA



Tel: 974 49 00 46



Número 15 1999 31 Marzo

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española:
Sergio Arteaga
Director técnico: Carlos Robles
Redactora: M.Carmen Sánchez

Maquetación Electrónica:
Sonja Albertin

Colaboradores:
Miquel López,
Sonia Ortega.

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad de Consumo
Alba Fernández
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Madrid:
Carmen Caparrós
Elena Cabrera
e-mail - comercial.mad@mcediciones.es
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
carmen.marti@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 54 12 63

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58

Redacción Magazine 64:
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 212 62 55

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK Tel: 93 574 37 44
Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

Seguro que has visto Los pájaros, de Hitchcock, una de las cumbres del cine de terror. Y que en tu memoria están impresas aquellas secuencias donde bandadas de cuervos y gaviotas atacan ferozmente a seres humanos indefensos.

Pues bien, muchos usuarios de PlayStation se comportan igual que esas aves enloquecidas: sus ataques a los poseedores de una Nintendo 64 no son menos salvajes y vehementes. El acoso resulta especialmente bestial en escuelas e institutos, donde quienes tienen la consola de Sony cuadruplican en número a los que han apostado por la gran N.

Número tras número, Magazine 64 ha sido partidaria de una coexistencia relativamente pacífica entre ambas consolas (está claro que la rivalidad favorece a todos los usuarios). Sin embargo, de un tiempo a esta parte, muchas de vuestras cartas indican que el asedio al que estamos sometidos los fans de Nintendo se ha vuelto insoportable.

Algunos lectores nos recrimináis que hayamos caído en la tentación de descalificar a la consola rival y sus juegos en Cuenta, cuenta. Lo hemos hecho por solidaridad con las víctimas de la prepotencia de algunos usuarios de PSX. ¿Nos hemos equivocado? Tal vez, pero si así fuera, ¡qué más da! En cualquier caso, estamos dispuestos a firmar una tregua. Eso sí, que nos la pidan «ellos»...



SUMARIO



PLANETA

ULTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

8 CUENTA ATRAS

Últimas noticias sobre Quake 2, Rush 2 y BattleTanx.

SECCIONES

68 REPORTAJE NIN-NOVACION

Inventos de Nintendo que cambiaron nuestras vidas. O que lo intentaron.





ANALISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

34 SOUTH PARK

Groseros, salvajes y endiabladamente divertidos. Así son los protagonistas del juego más irreverente del catálogo de 64 bits.







AL RESCATE

44 COMO... conseguir todas las armas y equipamientos en THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME



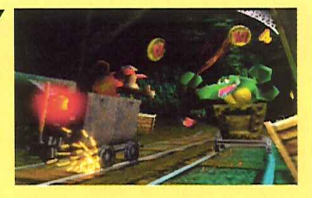


50 DUDAS ZELDICAS

Mes a mes, te ayudamos a domar a La Bestia.



DONKEY KONG CONFIRMADO



Muy pero que muy buenas noticias! Donkey Kong 64 ha sido absoluta y definitivamente confirmado por los siempre tan reservados Rare.

Después de llamarnos a nuestro Teléfono Exclusivo de N64 en rojo cantón (es como el Bat Teléfono, pero todavía mejor), los chicos de Rare nos han enviado un único pero irresistible *screenshot*, y nos han contado, muy animados, que el desarrollo de *Donkey Kong 64* está progresando a toda pastilla. Si todo va bien, el juego saldrá a finales de año (después de *Perfect Dark*). No hay más detalles, pero después de contemplar esta captura de pantalla, parece que nos van a obsequiar con una versión 3-D de las carreras de vagonetas de mina del *Donkey Kong Country* original, y que Diddy Kong tampoco se lo va a perder. Que *Donkey Kong 64* (es un nombre provisional, según nos han dicho) vaya a usar el mismo sistema para dos personajes de sus predecesores de SNES, aún no está claro. Lo que sí es seguro es que podrás utilizar tanto a Donkey Kong como a Diddy. ¿Quién sabe si a los dos a la vez? Nadie, todavía.

Pero lo sabremos, y pronto, porque *DK64* va a ser presentado por primera vez en la expo E3, que se celebrará en Los Angeles, en junio. Puedes estar seguro de que seremos los primeros en recibir los informes confidenciales de este juego. Hasta entonces, estaremos al acecho de nuevos acontecimientos...

LOS MAS VENDIDOS

1 ROGUE SQUADRON
2 TUROK 2
3 ZELDA 64
4 V-RALLY 99
5 1080° SNOWBOARDING
6 NBA LIVE
7 F-1 WORLD GRAND PRIX
8 F-ZERO X
9 MISSION: IMPOSSIBLE
10 NBA JAM '99

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

DUKE NUKEM, DE PELICULA

Duke Nukem dará muy pronto el salto a la pantalla grande. No es el primer videojuego cuya popularidad universal ha despertado el interés de Hollywood: *Super Mario Bros.*, *Mortal Kombat, Double Dragon* y *Street Fighter* le han precedido en la conversión de bits a celuloide, con resultados bastante lamentables. El guión no se basará en ningún título *Duke* en particular, sino que combinará elementos de varias entregas.



¿QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA?

Una de las mejores noticias de este mes ha sido el anuncio de que el simulador para PC *Rainbow Six* aparecerá en la N64, por cortesía de Red Storm. El juego consiste en dirigir a un equipo de operativos a través de una serie de misiones en las que el sigilo es primordial: un disparo te puede matar, por lo que es esencial evitar tiroteos arriesgados. El juego obtuvo una recepción entusiasta por parte de la mayoría de las revistas de PC, y su lanzamiento se ha fijado para el último trimestre del año. Circula un rumor infundado según el cual *Mini Racers* —del que se dijo en su día que era uno de los proyectos secretos de Rare—, es en estos momentos un juego de Nintendo desarrollado por Intermetrics. Como su nombre indica, es un juego de carreras con coches miniatura, posiblemente al estilo *Micro Machines*, que pone énfasis en las batallas multijugador. Nintendo tiene planes de promocionar este título en la dirección de Internet www.miniracers.com, que entrará en servicio hacia el próximo verano. El monstruoso concepto de «aprende jugando» se ha erguido sobre sus patas con la confirmación del lanzamiento en unos meses de una serie de títulos de Barrio Sésamo, por obra y gracia de NewKidCo. ¡Que cunda el pánico! Por otra parte, el juego de fútbol americano *NFL Blitz*, de Midway, va a ser actualizado para el nuevo milenio. *NFL Blitz 2000* incluirá gráficos mejorados, más equipos, más estadios y más bloqueos de los que hacen crujir los huesos. Habrá una mayor variedad de movimientos, sin detrimento de la sencilla jugabilidad original. *Survivor Day One*, el título de aventuras 3-D en tercera persona de Konami está siguiendo el mal ejemplo de *Robotech: Crystal Dreams*. O sea, que ha sido pospuesto indefinidamente, pues el equipo de desarrolladores estadounidense se está concentrando en otros proyectos. Las primeras capturas del juego parecían bastante insulsas, y Konami, obviamente, ha decidido cortar por lo sano. Pero un juego no está muerto hasta que no está enterrado, y uno de los títulos originales de Ultra 64, *Top Gun*, vuelve a tener perspectivas de futuro, con versiones tanto de Titus como de Microprose.

¿Eres un fanático de los juegos de ordenador? ¿Estás ansioso por conocer hasta el último secreto de tus juegos favoritos? ¿No te conformas con los consejos de tus colegas?

¡N.º 4 ya a la venta!

NEW GAME: Railroad Tycoon II · EAW · Fallout 2 · Rollcage

PARA PC Juegos y Jugadores

2 CD-ROM DE REGALO

Edición española de PC GAMER

800 ptas (4,81 euros)

EN EL CD

Redguard

¡Oh, DIOS MÍO!

¡HAN CREADO UN JUEGO DE SOUTH PARK!

Todos los detalles desagradables del juego más escandaloso del año.

SOUTH PARK

ESPECIAL

La guía esencial de estrategia para 1999

41 páginas de consejos y trucos para triunfar en Half-Life, Grim Fandango, Sin, Tomb Raider III, Blood II, Railroad Tycoon II, Caesar III... y muchos otros.

Y ADEMÁS: te guiamos a través de Shogo, Commandos y Trespasser.

N.º 4 · MARZO 1999 VIC



¡Estás de suerte!

Corre a buscar el n.º 4 de JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, versión española de PC GAMER, la revista de juegos de PC más vendida del mundo. ¡Y con dos CD-ROM de regalo! Todo esto por sólo 800 pesetas (4,81 euros) ¡JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, cada mes en tu kiosco!

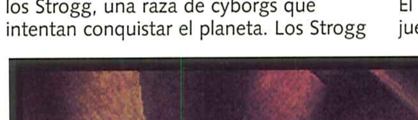
Stroggloditas

QUAKE 2

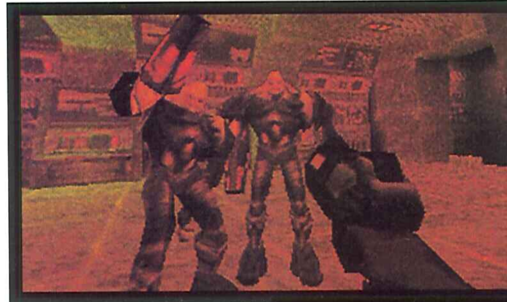
NSC/ACTIVISION	96M	 1-4	1er TRIMESTRE 99

Si te divertiste con Quake, debes de estar saltando de alegría al saber que una continuación —muy mejorada respecto al original— desembarcará pronto en la N64.

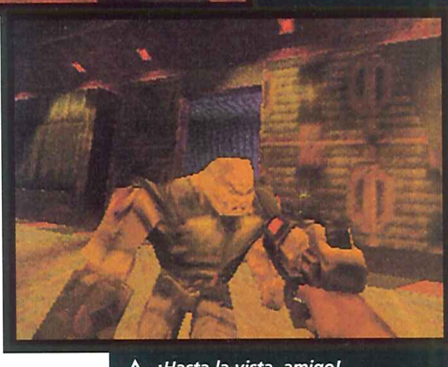
En esta ocasión, tu misión es derrotar a los Strogg, una raza de cyborgs que intentan conquistar el planeta. Los Strogg se dedican primordialmente a coleccionar partes de cuerpos humanos; partes que luego utilizan para mejorar su cuerpos cibernéticos, creando así asquerosas mutaciones. Si alguna vez has fantaseado con la idea de volarles la tapa de los sesos a híbridos humano-caninos, ésta es la oportunidad que estabas esperando. El armamento, muy superior al del primer juego, incluye un arsenal de destrucción al más puro estilo *Turok* esparcido por el escenario. Granadas de mano, metralletas, súper explosivos y otras delicadezas, son las novedades respecto al antiguo arsenal *Doom / Quake*. Por supuesto, el arma más expeditiva, el BFG, yace escondido en algún lugar de los últimos niveles. Los objetivos implican algo más que llegar al final del nivel vivito y coleando. Hay misiones en las que deberás liberar a unos marines cautivos antes de que los Stroggs puedan arrebatarles partes vitales de sus cuerpos para sus experimentos. Otras consisten en encontrar llaves, por ejemplo. El método de control es el mismo, aunque ahora puedes agacharte y, además, la velocidad general del juego es más elevada. En cuanto al modo multijugador... Bueno, no era jugable en la versión que probamos, y los desarrolladores siguen intentando calzar como sea un modo para cuatro jugadores en el cartucho. Ojalá lo consigan, pues el de dos jugadores del *Quake* original era un poco decepcionante.



◁ *De éstos no había en el primer Quake, ¿eh?*



Cuando te encuentres un Strogg, dispara. Más fácil, imposible. ◁



△ *¡Hasta la vista, amigo!*

Deprisa, deprisa

RUSH 2

NSC/MIDWAY	96M	 1-2	PRIMAVERA 99

San Francisco Rush fue un juego de carreras sencillo pero jugable, con énfasis en los saltos, las acrobacias y los choques. Los coches eran tan manejables como un tractor, pero los americanos estaban encantados de la vida. De hecho, algunos llegaron a decir que era... ¡el tercer mejor juego de la historia de la N64!

Rush 2 se basa, en parte, en el arcade *Rush The Rock*, e incluye doce recorridos, entre otros Nueva York, Hawaii y Alcatraz, y algunas secciones con tirabuzones espeluznantes. La conducción ha mejorado, lo que debería ir en favor de carreras más emocionantes. Es decir, que podrás hacer giros mucho más cerrados usando el freno de mano, por ejemplo. Por otra parte, se hace más hincapié en las carreras puras y duras, aunque la baja gravedad y el desafío a las leyes de la física garantizan que seguirán abundando la conducción sobre dos ruedas y los saltos de varias decenas de metros.

△ *¿Crees que hallarás el modo de conducir sobre las cuatro ruedas?*

Para sacar todo el partido a la posibilidad de volcar los vehículos a voluntad, *Rush 2* incluye una pista surreal plagada de rampas, saltos y obstáculos. Obtienes puntos tanto por el estilo como por la dificultad, y no faltan los bonus por arrollar los anillos y demás objetos que jalonan el recorrido. Algo así como *Wave Race* sobre ruedas. Hay dieciséis coches básicos, desde los familiares hasta los trucados, sin olvidar cinco vehículos secretos que tendrás que descubrir. Se ha previsto la opción de modificar los coches, los recorridos, las condiciones climatológicas y el estilo del juego. Vamos, que a los fans de los arcades de carreras se les debe de estar haciendo la boca agua.

Sin embargo, toda manzana tiene su gusano. ¿Te acuerdas de la musiquilla que te torturaba en *SFR*? Bien, pues en *Rush 2* nos deleitaremos con una remezcla para recordar los viejos tiempos. Que Link nos asista.

▽ *¿Qué te parece? Brillante y exótico, ¿no?*



▽ *La mayor parte de los coches siguen pareciendo de dibujos animados.*

Muerte lenta

BATTLETANX

3DO	64M	1-4	Fecha no disponible

Imagínate una combinación de *Twisted Metal* (para PlayStation), del modo de batalla de *Mario Kart* y de las secciones de tanques de *GoldenEye*, y obtendrás una idea bastante aproximada de cómo funciona *BattleTanx*, una sugerente incorporación al repertorio de multijugadores para N64. Cada jugador tiene un código de color para que se le pueda identificar fácilmente, y puede elegir entre tres tipos de tanques: los rápidos tipo motocicleta, los lentos pero potentes, y los genéricos, que sirven para todo. Todos ellos tienen su propio arsenal de armas de potencia mejorable, que van desde los lanzallamas a las ametralladoras. Una de las mejores armas es el misil teledirigido, pero no hay que olvidar el misil nuclear, cuya onda expansiva de estilo *Independence Day* convierte los edificios en metralla (dado que es más que probable que mate a quien lo dispara, sólo es recomendable como último recurso).

La mayoría de edificios y demás estructuras del juego se pueden destruir con un poco de artillería, para abrir áreas secretas y nuevas rutas a través de los niveles. Las batallas se libran en versiones postapocalípticas de ciudades americanas reales, aunque no tan grandes, para que no pierdas demasiado tiempo buscando a los otros jugadores. El modo para un jugador funciona casi de la misma manera, excepto que los rivales son Señores de la Guerra controlados por ordenador que pelean por una mujer (un «bien» muy escaso en un futuro). A pesar de que los vehículos tienden a ser un poco pesados, se muestran sorprendentemente ágiles cuando se trata de maniobrar por las calles. Controlarlos es sin duda mucho más fácil que conducir el escasamente maniobrable tanque de *GoldenEye*. Puedes elegir la vista estándar de la torreta, o la perspectiva en tercera persona, que proporciona un campo de visión un poco mayor a cambio de una pantalla más oscura. No te pierdas el análisis detallado dentro de un par de números.

▽ En el modo multijugador, todo quisque saldrá como una exhalación a por las armas grandes.



◁ Tanque personalizado, con sus orugas desafiando al viento.

△ Si necesitas un atajo, dirige la artillería pesada contra un edificio y vaporízalo.



◁ El modo multijugador es lo mejor del juego, ya que el modo para un jugador es un pelín corto.



◁ Esa cosa de color rojo es una especie de marca tribal, no una mancha.

△ El tanque verde hace de las suyas en medio de una ciudad americana devastada. ¡Qué jolgorio!



¡TRAETE AUN AMIGO! Goemon

En Goemon 2 pueden jugar dos personas al mismo tiempo (genial), eligiendo entre cuatro de nuestros héroes. Sin embargo, al principio sólo puedes disponer de Goemon y Ebisumaru,, ya que Yae y Sasuke se incorporan al grupo cuando des con ellos una vez bien avanzada la partida. La verdad es que funciona a la perfección. Es una pasada que dos colegas puedan hacer de las suyas por el extraño mundo del Japón medieval, machacando a diestro y siniestro, y con la posibilidad de combinar ataques al subirse uno a los hombros del otro, técnica que va de perlas para enfrentarse a la gran cantidad de malos con los que te encuentras pantalla sí, pantalla también. No obstante, esto es algo que ya se había conseguido en algunos juegos para SNES.



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64.

Este mes

¿TODAVIA QUIERES MAS?
No te pierdas nuestra Investigación Especial *sobre* Perfect Dark. *Desde la página 22.* GO! GO!

MYSTIC

misticismo oriental p

Mystical Ninja starring Goemon era un juego enorme, más o menos como la boca de Gil y Gil, pero sin soltar tantos improperios y panfletadas. Estaba repleto hasta la bandera de extrañísimos puzzles, enemigos monstruosos y apetitosos pedacitos de juego de rol, algo así como un clon de Mario en 3-D y con personalidad propia. Por todo ello, la segunda entrega de las aventuras de nuestro héroe de azulada cabellera (si descartamos los cuatro títulos para SNES, de los cuales tan sólo uno llegó a Europa), resulta de lo más confusa. A pesar de que incorpora el mismo motor de gráficos, Mystical Ninja 2 será, atención al dato, ¡un juego de plataformas en 2-D!

Aunque... no del todo. Si bien la mayor parte de *Mystical Ninja 2* se jugará desde una perspectiva lateral y se basará sobre todo en el típico «correr y saltar», contiene una cantidad más que respetable de tramos en 3-D. En particular, y sumándose al esperado retorno de Goemon, Ebisumaru, Sasuke y la encantadora Yae, con cabellera verde incorporada, contaremos con el robot de dimensiones dinosáuricas, paladín del Japón feudal, Goemon Impact, que se dedicará a pavonearse de sus aptitudes, a cantar canciones extrañas y a destrozar a otras bestias titánicas no en dos, ni en cuatro, sino en tres estupendas dimensiones. Y, sin embargo, a pesar de semejantes concesiones a los últimos avances, lo que más nos fascina de la nueva entrega es su aparente paso atrás, con un aspecto que roza lo retro. Uno de los problemas de *Mystical Ninja* que seguro recordarás, era la obstrucción continua de la cámara, fallo que, en ocasiones, podía llegar a exasperar al más pintado. La vuelta al clásico enfoque lateral indica que Konami pretende poner énfasis en los tramos del juego en los que predomina la acción. No obstante, puedes cruzar cada nivel por diferentes rutas, de modo que se conjura el fantasma de la linealidad en la acción. Lo que más nos sorprendió de la primera versión que llegó a nuestras manos es que los tramos de juego de rol se mantienen intactos. Gracias a algunos sectores que transcurren en poblados en los que puedes hablar con los lugareños, visitar edificios y «salir» de la pantalla para acceder a nuevos entornos, la estructura del juego es muy similar a



Entre nivel y nivel puedes dedicarte a vagabundear por algún pueblecito.



Mystical Ninja 2	
KONAMI	
Primavera 99	1-2
Precio no disponible	

la del antecesor de *Mystical Ninja 2*, ya que la interacción con la gente te conduce a miniaventuras o te proporciona información. Todo esto se enlaza con un ingenioso sistema de paso de día a noche, en el que algunos personajes sólo aparecen cuando está el sol fuera y viceversa. Por lo tanto, de noche puedes llegar a encontrarte con las aterradoras bestias que habitan la oscuridad. También continúan los reforzadores tipo armas de Goemon y sus amigos, leales artilugios como la Chain Pipe o las Bombas Fire Cracker de Sasuke. Además, cada personaje cuenta con un ataque especial; por ejemplo, la maniobra rompeviento de Ebisumaru dejó a toda la redacción de *M64* patidifusa (más de uno, aunque no lo confiese, todavía no consigue parpadear con normalidad). En resumen, el proyecto tiene una pinta muy apetitosa. Si todo va bien, podremos disfrutar de *Mystical Ninja 2* en la estación de las alergias. Seguiremos informando.

El modo simultáneo para dos jugadores es un poco burlón, pero entretiene.

En esta ocasión, la acción se desarrolla en 2-D, como en Yoshi's Story.

Entre excursión y excursión a los poblados, te irás preparando para tu próxima aventura.

Monta al caballo y ganarás en protección y velocidad.

Una captura de la impresionante secuencia de intro.



El jugador 1 —ése eres tú— controla a Toad en su duelo con Bowser.

El tablero de Mario. Mueve a Luigi tres casillas en pos de subjuegos extra.

Ahora hay cuatro jugadores en el tablero. ¡Cuidado con los fantasmas!

MARIO



El dado. Ponlo en movimiento, y deja que el azar dicte tu posición. ¡Siete!

La próxima tirada podría decidir el vencedor.

Se parece un poco a los juegos Mario para SNES. Sigue el camino...

Mario Party combina hábilmente 2-D y 3-D.

PROTAGONISTAS ESTELARES

En la Redacción hubo tortas para repartirnos el control de los fantásticos personajes de Mario Party.



MARIO
Un todoterreno. En manos de un jugador diestro como Carlos, es sinónimo de victoria. No tiene mérito: lo suyo es genético.

WARIO
La elección de Sonia, nuestra traviesa maquetista. «Es gordinflón, sí, pero también todopoderoso.»

YOSHI
El preferido de Miquel. «Yoshi está siempre feliz, igual que yo.» El resto expresamos nuestro desacuerdo machacándolo una partida tras otra.

DONKEY KONG
«¡Tiene que ser mío!», advierte el dire. Para su desgracia, no hubo rastro de la suerte que le acompañaba a los mandos de Mario Kart. Pobre desgraciado...

Imagínate el cuadro: Es Navidad. El reloj de pared de tu salón comedor marca las 5 en punto. La carcasa de un pavo gigante preside los restos del pantagruélico festín con el que, año tras año, tu familia se reconcilia consigo misma según manda la tradición. Tu abuela ronca plácidamente en su sillón, tu hermano mira una película de guerra malísima, tu madre pregunta «¿quién quiere café?» cada quince segundos, tu padre suelta eructos mientras se pule los bombones de licor... De pronto, sin mediar ningún tipo de estímulo externo, tu hermanita osa a decir: «¡Ya sé! Vamos a jugar a (pon aquí tu juego de mesa más odiado)». Si nadie hace nada para remediarlo, las próximas horas serán un auténtico suplicio, no por entrañablemente familiar, menos doloroso e interminable.

Ahí es donde entra *Mario Party*, cuya misión en la vida no es otra que devolver la reputación de pasatiempos divertidos a los denostados juegos de mesa.

Desde el punto de vista gráfico, *Mario Party* no tiene demasiadas pretensiones. En 2-D y con una estética muy próxima a la de *Yoshi's Story*, lo último de Hudson se lo juega todo a la carta de la jugabilidad. Y, a juzgar por lo que hemos visto, se trata de una apuesta segura.

El mes pasado te describimos someramente la mecánica del juego, pero vamos a refrescarte la memoria. Como todo juego de mesa que se precie, *Mario Party* consta de un «tablero» (virtual, eso sí) integrado por multitud de casillas comunicadas por caminos plagados de obstáculos. Los personajes (Mario, Wario, Princess Peach, Donkey Kong, Luigi y Yoshi) se mueven tal que si fueran fichas por los seis mundos que componen el tablero. Los caminos convergen y divergen siguiendo un diseño muy ingenioso: cuando crees haber dejado atrás a un rival, te lo vuelves a encontrar en una intersección. El objetivo del juego es recoger monedas, que a su vez son



△ Fíjate que conversación más interesante...

PARTY

Mario Party			
NINTENDO/HUDSON			
Disponible	64M		1-4
8.990 pesetas			

intercambiables por estrellas que conceden poderes especiales.

Las partidas enfrentan siempre a cuatro contendientes, de manera que, cuando hay un solo jugador humano, a los otros tres los controla la CPU. Cada contendiente tiene derecho a una tirada por ronda. Después de cada ronda, hay un minijuego cuyo desenlace depende de tu destreza o inteligencia, no del azar. De hecho, los minijuegos —¡hay más de 50!— son el gran atractivo de *Mario Party*, pues ponen a prueba tus reflejos, sagacidad, templanza nerviosa y sentido del humor.

La mitad de la Redacción está enviciada con la versión de prueba de *Mario Party* que nos ha pasado Nintendo. Tanto frenesí dará como fruto el completito análisis del juego que publicaremos el próximo número. Hasta entonces, ¡que siga la fiesta!

Si las setas hablaran, nos ahorraríamos un montón de intoxicaciones. Bueno, si hablaran en japonés, no.

Esquiva las estrellas y recoge las monedas. Cuantas más monedas, más premios.





Avance tres casillas, señorita. Y ahora, una ración de UFO Catcher.

Mario reposa tras recorrer dos casillas.





Bienvenido al tablero de Yoshi y a uno de sus subjuegos.

¡Mira detrás tuyo, Mario! Y ahora corre...



MINIJUEGOS DESTERNILLANTES

Son casi todos trepidantes y divertidísimos. He aquí los que más nos hacen berrear:

UFO CATCHER
(1 jugador)

Aquí tienes que cazar un OVNI y reducirlo a escombros. Mucho más difícil de lo que parece.





KOOPA BALLOONS
(4 jugadores)

El ego de Koopa, más inflado que nunca. Atropéllalo, por borde.



MINI MARIO KART
(4 jugadores)

Una jibarización de las popularísimas carreras de karts.



SUMOGURI MARIO
(4 jugadores)

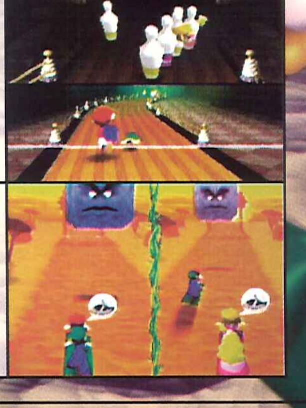
Un pequeño tratado de submarinismo que homenajea a las Game & Watch.





BOWLING GO! GO!
(1 contra 3)

Conviértete en boliche por un día y salta cuando veas una tortuga.



BALL RIDING
(4 jugadores)

Se trata de cabalgar a lomos de pelotas multicolores. Una actividad muy respetable.



DANGEROUS RACE
(2 contra 2)

¡Soberbio! Mario y Luigi contra Princess y Wario en un torneo de snowboarding (bueno, o de algo parecido).



Seguramente, podrán competir a la vez hasta cuatro jugadores. Aquí sólo somos dos.

Machacado y desechado y acuchillado y jod... hecho papilla. La parte inferior izquierda es tu barra de energía. Está baja, ¿eh?

¡Avalancha! En V8 tienes que competir con un poco de todo.

VIGILAN

Choca y gira

¡Brum! ¡Screeech! ¡Ka-boom!

¡Autobús escolar!

¡Caravana!

¡Dodge viper!

¡Deportivo!



Hecho pedazos, pero listo para continuaaaargggghhh! Ehem. De todas formas, en esta ocasión has hecho un buen uso del gatillo.

Vigilante 8 *todavía tiene que hacer la transición al Expansion Pak de 4MB. Se nota un poco, ¿no?*

Ya ves en qué se ha convertido América. La anarquía se ha adueñado de ese otrora próspero territorio. Desposeídas de recursos naturales, las desoladas tierras yanquies están a merced de una jauría de «moto-terroristas», que pelean entre sí por puro vicio.

Eso es, en pocas palabras, *Vigilante 8*. Esta laaaarga historia es de una mediocridad de proporciones casi místicas, de ahí nuestra versión resumida. Afortunadamente, el juego real es mucho más impresionante, tal como lo prueban las primeras capturas de pantalla. En estos momentos, a unos meses de la fecha prevista para el lanzamiento, el juego se parece un pelín a los de la PlayStation (lo que, considerando toda la niebla que los dueños de una N64 hemos tenido que soportar en los títulos de carreras, no es tan terriblemente malo... por ahora). En cualquier caso, eso va a cambiar *ipso facto*, pues los desarrolladores, Luxofux, están ocupados incorporando el pak de expansión de 4MB y trabajando para obtener un exagerado formato full screen de 640x480. Exactamente igual que en *Turok 2*.

El juego en sí no es demasiado complicado: los jugadores eligen uno de los 12 trucadísimos coches del futuro disponibles —todos ellos equipados con misiles y torretas de ametralladoras— y son conducidos a los niveles, donde deben volar en pedazos a todos sus oponentes. Hay sabrosos reforzadores repartidos por doquier, y eso incluye ametralladoras, cohetes, cañones y minas, entre otras delicias. En cuanto a los paisajes, son lo bastante grandes como para permitirnos conducir y explorar a gusto. El juego original tenía 10 circuitos, así que podemos esperar todas éstas y algunas más. Tal vez el aspecto más divertido de *Vigilante 8* es que la mayoría de los edificios se pueden destruir. De manera que, en Aircraft Graveyard, los jugadores podrán derruir completamente un viejo cobertizo de aviones (con 747s dentro), a la vez que podrán convertir granjas en restos llameantes mediante un misil en el nivel Valley Farms. Pero tal vez lo mejor de la versión de PlayStation era Casino City, donde era posible hacer carreras por Las Vegas, echando abajo cualquier cosa en la que destellearan luces de neón. Superfluo, pero divertido.

El juego está dividido en cinco modos diferentes: dos son modos multijugador, incluyendo un modo de «búsqueda» para dos jugadores y un *deathmatch* para cuatro jugadores, mientras que los otros tres son misiones para un único jugador. La primera es «Supervivencia», en la que los jugadores tienen que destruir a los otros oponentes en el nivel, así como a los jefes del circuito; la segunda es «Brawl», una lucha de todos contra todos para conseguir la victoria con vidas ilimitadas; y la última es el modo secreto «Smear», de la que todavía no se ha revelado nada. Es previsible, sin embargo, que sea una competición para elucidar quién es capaz de registrar un mayor número de muertos. Bueno, eso es lo que imaginamos. De todas maneras, estas nuevas opciones son completamente exclusivas para la N64. ¡Fenómeno!

Vigilante 8 todavía tiene un poco de camino que recorrer hasta su lanzamiento. Tarde lo que tarde, creemos que será un juego tremendamente divertido. Te mantendremos al corriente.

TE 

Vigilante 8	
ACTIVISION	
Primavera 99	1-4
Precio no disponible	

Vigilante 8 presenta más vehículos de los que Jeremy Clarkson se puede sacar de la manga.



¡Jeep!



¡Camión!





¡Caravanéalo todo sin piedad!

El convoy, uno de los ases del juego. Lento como una tortuga pero mortal en las distancias cortas.

CONTINUARA... Te pondremos al día sobre *Vigilante 8* dentro de una par de meses.





△ Tienes un zombi alado en la línea de fuego. No te lo pienses dos veces.

Se necesitan agallas para cruzar un portal como éste. ▷

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

Prepárate para la experiencia más oscura y tétrica a la que te has enfrentado nunca...

Shado

BIENVENIDO A LAS TINIEBLAS...

Cuando llegamos al despacho de Jason Falcus —el director de desarrollo de la división británica de Iguana—, le vimos esconder a toda prisa cuchillos ensangrentados y otros artefactos igualmente sospechosos. Pese a las suspicacias que semejante comienzo nos provocó, el té que nos ofreció y el montón de cosas que nos contó valieron la pena...

M64: *Shadowman* ya se ha ganado la reputación de juego gore. ¿Puedes ofrecernos algún ejemplo?

JF: *Claro. Los hay a montones y muy interesantes. Uno de los más espectaculares —y que se cuenta entre mis favoritos— está en el nivel Prison. Todos los presidiarios han sido poseídos por un asesino en serie que estaba allí cautivo. Después de asesinarlos, los resucita y convierte en bombas trampa andantes. Es decir, que son una especie de zombies cuya cabeza explota cuando pasas a su lado.*

M64: No suena nada mal... Parece muy fuerte; ¿habéis tenido problemas de censura? ¿Cuál ha sido la reacción de Nintendo?

JF: *Por supuesto, estábamos un poco preocupados por la violencia que pretendíamos para el juego, pero hablamos con Nintendo y su respuesta fue fenomenal. Creyeron que en Shadowman no iba a haber nada que no hubiese ya en juegos como Doom 64. No piensan en ello y creo que su intención es ampliar el mercado y dirigirse a un público más adulto. Shadowman puede ser de gran ayuda para conseguir ese objetivo. Nos han apoyado mucho.*

M64: Teniendo en cuenta el contenido, ¿crees que va a haber restricciones en la calificación por edades?

JF: *No sé cómo funciona exactamente el tema fuera del Reino Unido, pero creo que no estaría mal que fuese para mayores de 15 años. De todos modos, no se puede olvidar que es un juego con unas dosis mucho mayores de terror psicológico que de casquería. Habrá montones de sangre y vísceras, algunas escenas repugnantes, pero siempre se sugerirá más de los que se mostrará. Por descontado, hay muertos, pero no es lo principal del juego. La trama es lo más importante y el juego es una aventura, no una exposición gore. El énfasis está en la ambientación más que en los detalles.*

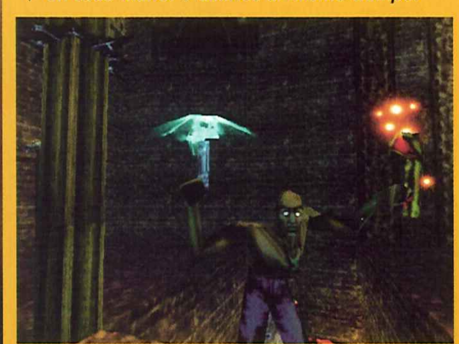
M64: ¿Hay alguna película o libro que os haya inspirado de un modo especial en el desarrollo de *Shadowman*?





La Shadowgun será tu mejor aliada. Ideal para dejar a los monstruos como un colador.

Shadowman puede sostener un objeto en cada mano. Y usarlos al mismo tiempo.



wman

Shadowman		
NSC/ACCLAIM/IGUANA UK		
Primavera 99		1
Precio no disponible		

JF: *Bueno, Guy (Miller, el director creativo de* Shadowman*) se documentó viendo películas como* Hellraiser, La Escalera de Jacob, Seven *o* El Silencio de los Corderos, *y además estudió la obra del pintor flamenco Brueghel, por ejemplo. El concepto básico lo encontró en el cómic* Shadowman, *naturalmente, pero las influencias son innumerables. De hecho, la trama y la estrategia del juego —todo lo del Asilo, los asesinos en serie, etc.— van a ser incorporados al cómic. Los dibujantes no habían trabajado mucho en todo lo que se podía incluir en la Deadside. Es un gran honor que los creadores del personajes tomen elementos del juego para su obra.*

M64: ¿Cuánto tiempo de nuestro ocio vamos a tener que dedicar a *Shadowman*?

JF: *Creo que puede competir fácilmente con* Zelda. *Probamos uno de los niveles el otro día y estuvimos casi una hora para encontrar cada una de las cosas que había en él. Teniendo en cuenta que teníamos todas las habilidades y equipamiento necesario para llegar al rincón más remoto del nivel, no está nada mal. Además, la primera vez que juegas es lógico que sólo consigas un tercio de los objetos y que a medida que avances ganes nuevas habilidades y puedas volver a recuperar más en lugares que no habías visitado antes y con movimientos nuevos que no conocías. Hemos calculado que, para pasarse todo el juego, los dieciséis niveles, la noche, el día, la Liveside, la Deadside, hacen falta cincuenta o sesenta horas. Todos los niveles son enormes.*

M64: También hay niveles no lineales. Es decir, que puedes ir a cualquier parte y hacer lo que te apetezca sin tener que seguir un orden preestablecido.

JF: *Creo que el futuro de los juegos es ése, en vez de ser guiados y tener que completar*

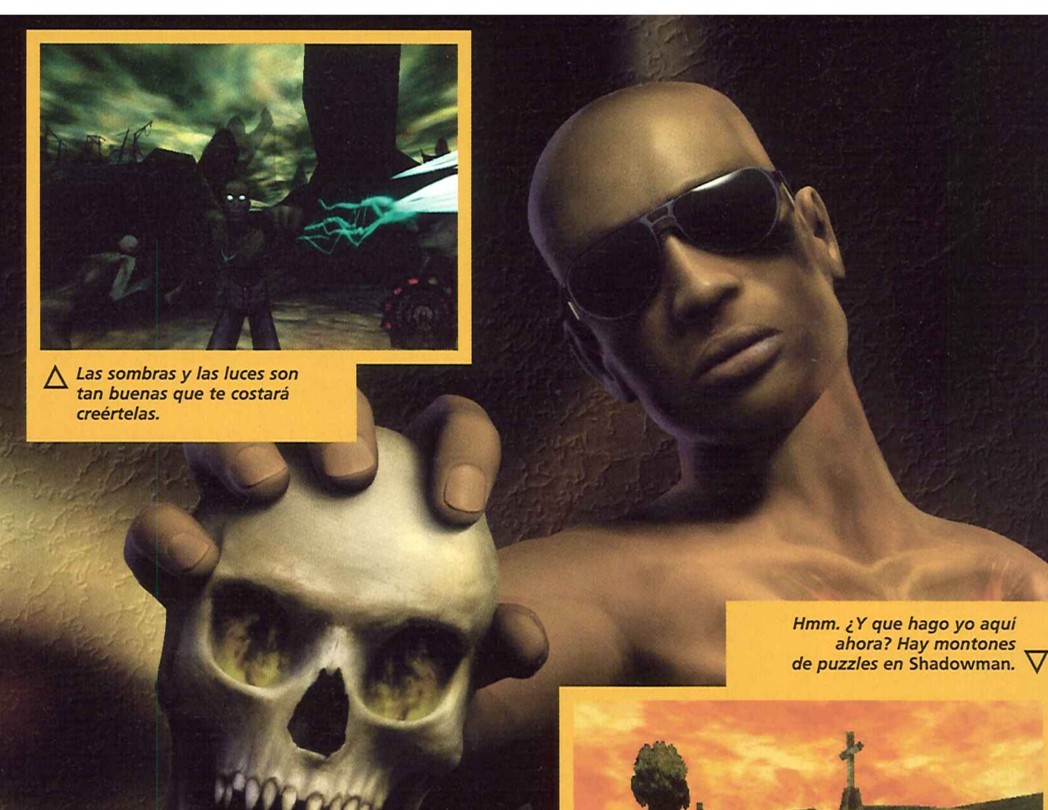
GO! GO!

ORIGENES LITERARIOS
Shadowman, igual que *Turok*, está basado en un cómic de Acclaim. El director creativo, Guy Williams, y el jefe de diseñadores, Simon Phipps, tomaron el argumento —las aventuras de Mike LeRoi y su alter ego, Shadowman— y escribieron su propia historia. Los primeros seis números, escritos por Garth Ennis (famoso por *Preacher* y *Hellraiser*), fueron la principal fuente de inspiración. La idea original para el juego no tenía nada que ver con el cómic, se llamaba Malice y su protagonista era Demon Hunter. Podemos avanzarte que la continuación de *Shadowman* æsí, la continuaciónæ puede utilizar elementos de estos y que puede haber cosas extrañas en *Shadowman* que justifiquen esta secuela.



CORRIENDO, SALTANDO Y DISPARANDO
Como seguramente habrás deducido, *Shadowman* es un juego de aventuras en tercera persona del tipo *Tomb Rider*. La diferencia es que hay litros de sangre, montones de asesinos en serie y toda clase de situaciones extrañas. Como siempre, saltar y correr son actividades de lo más comunes, aunque con el control analógico no tendrás problemas. Los Gad Temples, en especial, tienen algunas plataformas soberbias que te instarán a hacer todo tipo de piruetas y cabriolas (para esquivar cuchillas que intentarán rebanarte el pescuezo, grandes mazos…). Tienes que estar en forma.

Los combates son geniales también, y la habilidad de Shadowman de manejar objetos con ambas manos (botones A y B, por defecto) una idea brillante.



△ *Las sombras y las luces son tan buenas que te costará creértelas.*

Hmm. ¿Y que hago yo aquí ahora? Hay montones de puzzles en Shadowman. ▽

un argumento lineal. Se reduce a permitir que el jugador tome sus propias decisiones acerca de lo que hay que hacer. Tiene que sentir que es responsable de su destino. No hay que darle las cosas masticadas. Los jugadores son maduros y saben lo que hay que hacer y lo que no. Y funciona muy bien.

M64: Habéis creado *Shadowman* de la nada, resistiéndoos a la tentación de utilizar el motor de otros juegos. ¿Fue muy difícil?

JF: *Nos ha llevado tiempo. Es una de las cosas más importantes de todo en lo que hemos trabajado durante los pasados dos años. Queríamos crear el motor necesario para poder ver el horizonte, acercarnos a un edificio muy lejano y adentrarnos en él sin efectos ópticos indeseables, sin niebla. El objetivo era provocar la impresión de que estás en un mundo sin límites, que puedes hacer cualquier cosa. El motor se desarrolló en PC, pero siempre teniendo en cuenta que era para la Nintendo 64. Estamos encantados con el resultado. Aparte de tener que cambiar todos los diálogos a texto —debido a las restricciones de memoria—, la conversión va a ser tan fiel que apenas se notarán las diferencias.*

M64: Hay un maletín del FBI con una función en el juego. ¿Cómo se usa?

JF: *Los perfiles del FBI han sido compilados por un investigador privado para Nettie, la maestra de vudú. Nettie ha tenido una visión del Apocalipsis, ha estado investigando y cree que los asesinos en serie del juego están implicados, que vienen de la Deadside. Ella ha obtenido estos archivos del FBI, que contienen información de todos estos zumbados. Gracias a ellos puedes investigar, llegar a conclusiones y definir estrategias para vencerlos. Toda la información necesaria para resolver el juego está en ese maletín. Sólo hay que interpretarla.*

El tamaño de los niveles te dejará boquiabierto. ▽

M64: Para acabar, ¿cómo os lo habéis montado para hacer uno de los juegos más esperados del año?

JF: *Trabajamos al límite y adoramos jugar. Somos unos fanáticos de los videojuegos.*

Amén, señor Falcus. Muchas gracias.

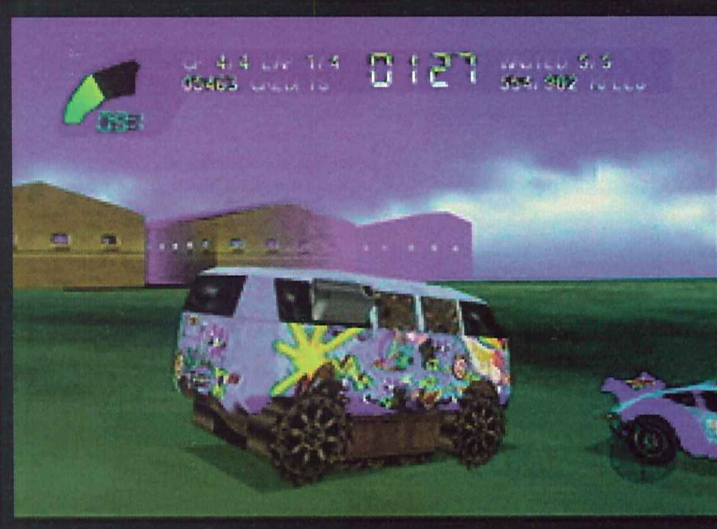
¿COMO LO CONSIGUIEROS?
Aunque fueron las oficinas americanas de Iguana en Texas las que desarrollaron *Turok* y su demoledora secuela, la sección británica de Iguana también puso su granito de arena en el excelente *Forsaken*. Aunque las versiones PC y PlayStation eran idénticas, la N64 tenía nuevos niveles, una iluminación y colorido exuberantes y un *deathmatch* dramático. La poca gracia con que se diseñaron los controles ensombreció un poco el resultado final, pero era muy bueno. No sabemos cómo lo consiguieron, pero a la vez trabajaban en *Shadowman*, que lleva dos años en las cocinas. De lo mejor.

¿DE QUE VA?
Seguro que estás ansioso por saber algo más acerca de *Shadowman*. Te hemos contado ya mucho, pero vamos a hacer un resumen… Tu personaje es Mike LeRoi, un licenciado en Filología Inglesa metido a justiciero. A las órdenes de la misteriosa Nettie, una sacerdotisa vudú, tienes que encontrar y matar a cinco zombis, asesinos en serie, que tienen unas pésimas intenciones respecto a la Humanidad. Además, tendrás que cargarte a su líder, Legion. Explicado parece fácil, pero no lo es, por supuesto. Nettie ha colocado una máscara vudú a Mike LeRoi que le permite transformarse en Shadowman. El Shadowman —hombre de las tinieblas— puede moverse por la Deadside —«cara de la muerte», una oscura, sobrenatural versión de nuestro mundo, al que llaman Liveside, «cara de la vida»— para encontrar los portales por los que los asesinos en serie acceden a nuestro mundo. También debe hallar el Dark Engine, un artefacto enorme que suministra energía a los portales. Dos de éstos se sitúan dentro de una gran torre llamada Asylum, que no es sino una alucinante y enorme estructura que domina la Deadside y que está hasta los topes de criaturas sedientas de sangre. Todo listo para que empiece el festival de los horrores…



CARMAGEDDON

Cuidado con el conductor





¿Una camioneta hippy? Más bien no. Diseñá pa matá es su lema.

«Qué pena morir en un atardecer tan bello», comentarán sus allegados.

No importa el coche que escojas, su deber es ayudarte a matar.



Un loop de lo más tentador... Pero no hay zombies a la vista...





La presentación de Carmageddon, versión PC, estuvo rodeada de cierta polémica por la gran cantidad de violencia gratuita que contenía. De hecho, se llegó a hablar de «violencia corruptora de menores».

Carmageddon es un juego de carreras y combates en el que el objetivo principal del juego es atropellar a todo bicho viviente que ose pasearse por las calles. La versión PC, para mayores de 18 años, incluía el planchado de entrañables abuelitas, amorosas madres con bebés en cochecitos, deliciosos animales de compañía... Cada atropello mortal se acompañaba de restos de sangre en el pavimento y titulares en la prensa matutina.

En esta versión Nintendo, sólo podrás destrozar a unos cuantos zombies despistados, aunque no te vas a aburrir. Podrás conseguir tus puntos aniquilándolos de los más variados modos. Despachurra a unos cuantos a la vez y ganarás un bonus de combo. Si lo haces de docena en docena, como los huevos del mercado, arrasarás en el ranking «soy el psicópata más sádico del planeta».

El juego incluirá diez vehículos, algunos de ellos exclusivos para la versión N64. Los coches y las motos sufren daños muy reales cuando golpean algo. Tras una exitosa sesión de conducción peligrosa, tu brillante instrumento para hacer el mal tendrá un aspecto lamentable, pero podrás repararlo y ponerlo a punto entre niveles. También te será posible mejorar la carrocería y el motor de tu coche para que tu particular matanza de zombies sea más eficiente y elegante. Cuando consigues acabar el juego aparecen nuevos personajes y un complicado nivel extra que debes superar para considerar acabada tu misión en *Carmageddon*. Un modo de batalla también está incluido y te permite enfrentarte a un oponente humano o informático. Si *Carmageddon* consigue ser un éxito en la N64, SCI adaptará también la continuación, *Carpocalypse Now*. De todos modos, las cosas tienen un orden y éste indica que dentro de nada tendremos un análisis de *Carmageddon*. Ya lo mataremos a gusto.



FUTURE

Queridos Rare,

Emmm... ¿Cómo va todo? ¿Y las parientas? Bien, bien. Un invierno frío ¿verdad? Unas temperaturas cuarenta graditos más altas no nos irían nada mal ¿no? Sería perfecto.

Lo que nos recuerda que nos estáis preparando un juego nuevo, ¿no es así? . Se trata del Perfect Dark, si nuestra memoria colectiva no nos falla. Un shoot 'em up en primera persona basado en el engine de GoldenEye cuya acción transcurre en el año 2023, y que parece un cóctel de Expediente X y Blade Runner. Siniestras corporaciones, experimentos con alienígenas, localizaciones lúgubres, exploraciones sigilosas y batallas ultraviolentas. La protagonista es una joven agente secreto que responde al nombre de Joanna Dark.

Bueno, lo cierto es que lo estamos esperando con tanta expectación como a Zelda, y por tanto, nuestra imaginación se ha puesto en marcha. Y como GoldenEye nos gusta tanto, queremos que Future Perfect sea, bueno, perfecto. Así que, si no es demasiado presuntuoso, hemos pensado que tal vez os gustaría saber lo que creemos que deberíais incluir en el juego. Si al final algunas de nuestras sugerencias aparecieran en el cartucho acabado... ¡caramba, sería genial!

Bien, será mejor que nos despidamos. ¡Suerte!

Un abrazo.

Lectores de Magazine 64.

En el número 22, os pedimos que nos contarais lo que más os apetecía ver en Perfect Dark, la continuación de GoldenEye, de Rare. Tras leer detenidamente las incontables ideas que nos habéis enviado, hemos recopilado una lista de las más recurrentes. Allá va...

PERFECT

Lo que realmente queremos

Las 10 cosas que queréis ver en Perfect Dark.

1 Iluminación a tiempo real

Con efectos luminosos realistas, sería posible cortar la luz de un edificio, dejarlo a oscuras, y desplazarte usando lentes de visión nocturna. Tendrías que moverte por la habitación en tinieblas, evitando hacer ruido alguno mientras la guardia va dando traspiés buscándote. Sería como la escena final de *El silencio de los corderos*, y, como era de prever, ha aparecido en por lo menos la mitad de la lista de deseos que hemos recibido.



2 Sangre

Queréis sangre, y lo más seguro es que la vayáis a conseguir. La única razón por la que *GoldenEye* no era un juego muy sangriento era para no alejarse demasiado de la película y para cumplir con los términos de la licencia de MGM. Pero si Joanna Dark quiere esparcir un poco de vísceras por las paredes (y lo quiere, créenos), Nintendo no va a discutir con ella. No esperéis la brutalidad de *Turok 2*, pero sí correrá la sangre.

3 Saltos

La falta de un botón de salto en *GoldenEye* hacía que Bond quedase siempre enganchado en vallas y verjas que hubiese tenido que ser capaz de superar sin muchas dificultades. Pero por lo menos también permitía que no hubiese molestas secciones de saltos de precisión, y que el botón R estuviera libre para proporcionar esa fantástica opción de zoom/apuntar. Tal vez una ración de saltos automáticos al estilo de *Zelda* no estaría de más.

4 Habla

La interacción de los personajes en *GoldenEye* está limitada a unas cuantas líneas de texto. *Turok 2* ha demostrado que es posible comprimir grandes cantidades de diálogos y un juego enorme en un único cartucho, así que no hay razón por la que Joanna no pueda interrogar a algunos de los enemigos de vez en cuando. Según vuestras cartas, algunos de los comentarios al estilo de *Duke Nukem* serían bienvenidos. En castellano, por supuesto.

5 Suplicar misericordia

Así que te gustaría ver cómo los enemigos heridos imploran por sus despreciables vidas antes de cargártelos, ¿no? Bien, resulta que nos hemos enterado de que Rare está grabando nuevas e inquietantes imágenes que mostrarán guardias mutilados arrastrándose por el suelo para escapar de la justicia de las balas y montones de escenas de agonías. ¿Estarán las súplicas incluidas? Eso esperamos.

6 Rutas múltiples

Los mejores niveles en *GoldenEye* son los no lineales, aquellos en los que tienes un poco de libertad para cumplir las tareas en el orden que quieras (Surface y Bunker, por ejemplo). No estaría mal extrapolar esto a todo el juego, de modo que tus elecciones afecten el desarrollo de la trama y, en particular, el desenlace. Sería un magnífico recurso para añadir durabilidad al juego, ya que te quedarías con ganas de empezarlo de nuevo.

7 Deathmatch bots

Para aquellos de vosotros que nunca hayáis jugado con un *shoot 'em up* en primera persona para PC, un bot es un personaje controlado por el ordenador que se comporta igual que un humano cuando, en un *deathmatch*, a tu clan le faltan un par de jugadores. Lo que significa, naturalmente, que podéis tener niveles multijugador frenéticos y repletos de personajes aunque sólo seáis dos o tres jugadores.

8 Heridas realistas

Cuando disparas a un enemigo en el brazo en *GoldenEye*, se toca la herida durante un momento y parece que esté sufriendo mucho. Después simplemente se olvida de ello y continúa disparándote como si no hubiera pasado nada. En *Perfect Dark* las heridas deberían ser más permanentes, de manera que los enemigos dejaran caer las pistolas, cogearan, y cosas así.

9 Artillería pesada

Bueno, o por lo menos más pesada que en *GoldenEye*. Sin olvidar las armas realistas para que la jugabilidad no quede eclipsada por la lluvia de tiros, pero con alguna súper arma de vez en cuando para añadir variedad al juego. Comprueba la sección de *Shoot 'em ups de película* en la página siguiente para algunas sugerencias populares.

10 IA mejorada

Una mejor inteligencia artificial comportaría que los guardias no se olvidaran de ti si fueras capaz de dejarles atrás, si no que vendrían a darte caza y a intentar sacarte de tu escondite. No tendría por qué haber tantos enemigos idiotas, ya que un tipo listo vale más que diez descebrados.

GO! GO!



LUCES DE BOHEMIA

Es muy poco probable que *Perfect Dark* sea compatible con pistolas de luz, pero nos habéis enviado algunas sugerencias muy interesantes que resolverían el viejo problema de cómo mirar, disparar y moverte al mismo tiempo que empuñas una pistola. Una especie de sensor de movimiento colocado dentro de la pistola te permitiría mirar a tu alrededor, con un botón al lado del gatillo que recortara la vista cuando tengas que hacer algún disparo preciso. Entonces, el movimiento podría ser controlado por un pad en tu mano libre. Parece caro, pero sería un número uno. ¿O qué tal algún tipo de pedal?¿O un chisme en la cabeza que siguiera el movimiento?¿O un casco de realidad virtual?¿O algo para engancharte la tele a la cara?

SHOOT 'EM UPS DE PELÍCULA

Eraser

El ultraviolento peliculón de Arnie era muy divertido, e incluía un arma espléndida que muchos de vosotros querríais ver en *Perfect Dark*: la rail gun, que con el zoom podía ver a través de las puertas, paredes y personas hasta concentrarse en el latido del corazón de un enemigo. Jugoso, como a nosotros nos gusta.



Depredador

El sistema de objetivos de colores espeluznantes de *Depredador* ha sido utilizado en otros juegos anteriormente, y el arma de disco de *Depredador 2* apareció también en *Turok 2*, pero estamos seguros de que Rare la puede hacer más grande y mucho mejor que nadie. ¿Qué tal unida a algún chisme sigiloso e invisible? ¡Slurp!

El Quinto Elemento

¿Recordáis la enorme pistola transformadora que Gary Oldman muestra en la película? Disparaba misiles rastreadores múltiples, balas, proyectiles puntiagudos... Era realmente un arma para cualquier ocasión, y algo que a todos nos encantaría probar.



Lo mejor del resto

Tres de los mejores juegos de tiros en primera persona disponibles en estos momentos para PC, hogar del clon de Doom. Creemos que Rare inspeccionará a este trío muy minuciosamente, ¿pero será posible reproducir sus rasgos distintivos más logrados en la N64?

Quake II

id

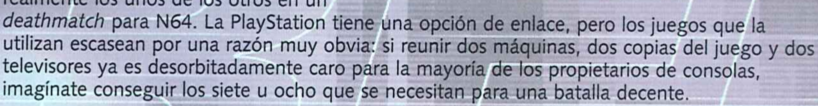
Qué es genial:

Los *deathmatches* de Quake 2 son de los mejores. Bueno, es difícil decir qué les da tanta jugabilidad: tal vez una combinación de escenarios de batalla magníficamente diseñados, la capacidad de esconderte de tus adversarios, y la manera en que puedes personalizar el aspecto de tus personajes. Por no mencionar la velocidad abrasadora del juego, ya que puedes moverte por el nivel, matar a cuatro o cinco personas, que te maten a ti mismo y reencarnarte, en tan sólo uno o dos minutos.



¿Puede hacerse?

De hecho, *Turok 2* ya incluye un par de las mejores ideas de *Quake 2*: los campos de batalla pequeños, que se ajustan perfectamente a un *deathmatch*, y la velocidad del juego. *Perfect Dark* podría incluso mejorar esto, pero, a no ser que Rare descubra una manera de unir varias máquinas, nunca nos podremos esconder realmente los unos de los otros en un *deathmatch* para N64. La PlayStation tiene una opción de enlace, pero los juegos que la utilizan escasean por una razón muy obvia: si reunir dos máquinas, dos copias del juego y dos televisores ya es desorbitadamente caro para la mayoría de los propietarios de consolas, imagínate conseguir los siete u ocho que se necesitan para una batalla decente.



palabras textuales

«Quiero que, cuando Joanna dispare, las vainas caigan al suelo y que queden ahí durante el resto del juego (...); quiero que si Joanna pasa por encima puedas ver cómo se esparcen y se dan unas con otras. Quiero chafarlas, acercarme y ver en un primer plano los casquillos más abollados que el coche de Gracita Morales (...). Y creo que sería genial ver cómo Joanna recoge con sus manos (o sea, las tuyas) las armas, cargadores, granadas, etc. del suelo, no como en *GoldenEye*, donde te limitas a pasar sobre ellos y un chasquido te indica que acabas de pillar el AR-33 o el AK-47.»
Daniel Díaz, Paradero Desconocido (¡lástima!)

«Ver sangre no estaría nada mal: que al disparar muchas veces a la zona del estómago, por ejemplo, a la víctima le queden las costillas al aire (...). Sería fantástico poder tomar rehenes y de esta manera evitar que te disparen.»
José Ramos, Madrid

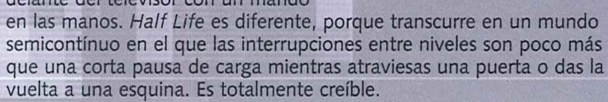
«Me gustaría que este juego tuviera algún periférico como la Game Boy Camera para ponerle a los malos la cara de tu profesor de geografía (...). Sería genial poder comprar armas al final de cada nivel o ir consiguiendo piezas y fabricar tus propias armas.»
Enrique Cortés, Málaga

«Me gustaría que la Hoverbike, en vez de aparecer sólo en una o dos fases, estuviera siempre a disposición de la protagonista y pudiera usarla para desplazarse de un objetivo a otro o simplemente para observar los bellos paisajes del juego sobre ella. Además, preferiría que, en lugar de ser una moto flotante, fuese algo un poco más real, como una superdeportiva de carretera de 1 100 c³ o incluso una mítica Harley Davidson (aunque se suponga que estamos en el futuro).»
Víctor García Fernández, León.

«Creo que los disparos a la entrepierna deberían ser mucho más terroríficos.»
Miquel Palacios, Girona

Half Life
Valve

Qué es genial:
En cualquier otro *shoot 'em up* en primera persona, el juego está dividido en siete niveles, con un punto de salida y un final. No importa lo muy envolvente o realista que sea el juego, porque al terminar el nivel, te das cuenta de que, en realidad, estás únicamente sentado delante del televisor con un mando en las manos. *Half Life* es diferente, porque transcurre en un mundo semicontínuo en el que las interrupciones entre niveles son poco más que una corta pausa de carga mientras atraviesas una puerta o das la vuelta a una esquina. Es totalmente creíble.



¿Puede hacerse?
Un rotundo sí. Si *Half Life* puede renovar la información de un CD tan rápidamente que muchas veces ni siquiera te das cuenta de que una nueva área ha sido cargada, no existe ninguna razón por la que esto no se pudiera hacer con un cartucho de N64, y particularmente con el Expansion Pak. Otra innovación de *Half Life* que seguramente incorporarán todos los *shoot 'em up* en primera persona en el futuro (incluyendo *Perfect Dark*), es la colocación realista de ítems: las pistolas se encuentran en armarios cerrados con llave o en cadáveres, la comida se encuentra en la cocina, los uniformes se encuentran en las taquillas. Después de todo, si fueras un agente secreto no esperarías encontrar ametralladoras y cajas de granadas tiradas por una base enemiga, ¿no?

Trespasser
Dreamworks

Qué es genial:
No se trata de un juego clásico, pero es el primero de su clase que te permite interactuar con todo lo que tienes alrededor. Con una combinación de ratón y un par de botones, puedes usar tu brazo virtual para recoger objetos e inspeccionarlos desde cualquier ángulo, e incluso de empujar, estirar, levantar y arrojar cosas. Y ya que el brazo de tu personaje está siempre visible, el resto del cuerpo también lo está: escudriñar su pistolera te permite cambiar de arma, y mirar el tatuaje que lleva en el pecho te permite inspeccionar tu estado de salud (y un bonito escote).

¿Puede hacerse?
Probablemente no, ya que *Trespasser* necesita un PC ninja con tarjetas aceleradoras gemelas y 20 veces más memoria que una N64 para que funcione bien. No obstante, el mando de la N64 controlaría un estupendo brazo virtual. Tener el cuerpo de tu personaje en la pantalla no carece de sentido, y para Rare no sería muy difícil conseguirlo. Te permitiría ver qué tipo de ropa lleva Joanna (algo muy útil si *Perfect Dark* quiere incluir disfraces o cambios de indumentaria).



VESTUARIO RARO
El que puedas personalizar la apariencia de tus personajes en juegos de primera persona para PC añade un toque personal a los deathmatches, y es algo absolutamente necesario en *Perfect Dark*. Algo parecido a los modos de creación de jugadores de los simuladores deportivos de Acclaim sería perfecto: se podría cambiar la forma y el tamaño de tu personaje, darle un nombre, una cara, y diseñarle una vestimenta elegante. Una simple paleta de colores te permitiría dibujar insignias en el uniforme, y podrías contar con unos cuantos puntos para gastar en cosas como velocidad, salud y tiempo de recuperación.

«Cuando Joanna vea a un enemigo humano, debería decir: "Eres un encanto. Lástima que tenga que matarte". Y cuando apenas le quede una pizca de vida a ella, debería pedir socorro, con tono agonizante.»
Natalia Escribano, Málaga

«En lugar de dar cachetadas con el canto de la mano, como en *GoldenEye*, tendrías que poder dar puñetazos y patadas en las narices de los malos.»
Gabriel Serrano, Badajoz

«Algunos de los malos deberían titubear antes de abrir fuego contra una mujer tan sexy.»
Josu Urrutia, Pamplona

«Uno de los problemas de *GoldenEye* era que, mientras tú no podías ver a los guardas a través de la niebla, a ellos no les costaba nada acertarte. En *Perfect Dark*, los malos deberían perder un 20% de puntería al dispararte a través de la niebla.»
Federico Solís, Barcelona

Si un guarda te persigue, podrías echar una sustancia resbaladiza.
Francisco Gomá, Madrid

Si lanzas una mina sobre la armadura de un enemigo, debería quedarse pegada, para que la puedas hacer estallar mientras implora clemencia o intenta despegársela.
Adrián García, Barcelona

«Tendrían que haber famosos en las batallas multijugador, porque ¿a quién no le gustaría controlar a una Grace Jones de cabeza cuadriculada?
Cristian López, Granada

«La armadura debería ser visible, y sólo tendría que proteger la parte del cuerpo que cubre. De esta manera, un disparo en la pierna restaría algo de vida, mientras que un impacto contra el pecho restaría algo de armadura. Un disparo en la cabeza costaría la vida.»
Julio Cabrera, Alicante

Si miras abajo, deberías poder verle las piernas a Joanna.
Zen

«Estaría bien que la corporación Data Dyne contara con unas fuerzas especiales impresionantes. Estos soldados irrumpirían en las habitaciones que dan al exterior haciendo rápel y atravesando las ventanas. Podrías matar a los más torpes antes de que traspasaran los cristales siquiera, pero los de rango superior serían más difíciles de neutralizar. Sí, oirías las lunas estallar en mil pedazos, pero cuando te dieras la vuelta sobresaltado sólo verías los cristales sobre la moqueta, pues estos soldados ejecutarían todo tipo de piruetas y serían expertos en ocultarse. Incluso podrían bajar desde un helicóptero en las fases exteriores.»
Jon Goikolea, Vitoria

«Además de mares de sangre y gore, tendría que haber dosis de estrategia, para que un nivel no consistiera sólo en matar a unos cuantos guardas y escapar por una puerta, acabando apenas unos segundos después.»
Moisés Segura, Zaragoza

«En los niveles más avanzados, Joanna tendría que rematar a los malos abatidos de un tiro en la cabeza, para evitar que resuciten al cabo de un minuto en forma de zombis aún más peligrosos.»
Manoel, A Coruña

¡Vaya! ¡Qué respuesta tan entusiasta! Y con muy buenas ideas... Bueno, ¿y ahora qué? Bien, vamos a meter el mejor material en un imponente sobre y lo enviaremos enseguida a los cuarteles generales de Rare. ¡Quién lo iba a decir! Esos tipos que siempre habían parecido de piedra, nos han dicho que están abiertos a todo tipo de sugerencias. Así que, si este verano estás metido en Perfect Dark y algo te resulta extrañamente familiar, ya sabrás de dónde ha salido...

Durante 1999, montones de cartuchos llegarán a los estantes de tu tienda favorita. Pero ya se sabe que muchos son los llamados y pocos los escogidos. A la Redacción se le hace la boca agua con...

LOS 10 MAS ESPERADOS



1 PERFECT DARK

Incluso para una redacción tan sabuesa como la de *Magazine 64*, encontrar información del juego más esperado del año es difícil. Como es habitual, Rare mantiene el más absoluto de los secretos acerca de sus juegos, como si su vida dependiese de ello, vamos. Bueno, de hecho a lo mejor sí que depende de ello. De todos modos, no hay *mission: impossible* que se nos resista y aquí está el resultado de nuestras pesquisas…

Tenemos la confirmación de tres de los niveles. Había uno llamado «Bunker» que ha pasado a ser conocido como «Area 51». Esto corrobora que está relacionado de algún modo con las secciones de laboratorio y con las áreas en las que los pequeños aliens al estilo Roswell (es decir, aquel falso alienígena hallado en los Estados Unidos en los 50 que se puso tan de moda hace un par de años) lo machacan todo con grandes AK47. Otra noticia es que los niveles «japoneses» transcurren en realidad en el Chinatown de San Francisco. Por otro lado, «Shipwreck I»y «Shipwreck II» son distintas partes de un mismo nivel que tiene lugar en una nave espacial que se empotró en el fondo del mar —matarile rile rile— tras un amerizaje un poco traumático. En Rare llaman al nivel «Alien Ship». Además, nos han dicho el nombre de algunas misiones que transcurrirán allí: «Deep Sea» y «Marine». Lo malo es que no hemos averiguado nada más. En fin, algo es algo. Por si acaso no sabes de dónde viene o hacia dónde va *Perfect Dark* (es decir, que acabas de llegar de Plutón hace cinco minutos): es la secuela de *GoldenEye*. ¿Vale? ¿Hace falta explicar nuestra emoción? De todos modos, *Perfect Dark* no será un juego «Bond». Se limita a explicar las aventuras de una agente secreta llamada Joanna Dark que investiga DataDyne, una siniestra corporación que supuestamente hace negocios con los alienígenas. Esta línea argumental permite al juego tener montones de extraterrestres, toneladas de armamento, un diseño de producción futurista y la oportunidad de corregir los contados fallos que tenía *GoldenEye*. Mmmm. Alguna novedad más… Cuando disparas sobre los alien tipo Roswell se llena toda la pared de gotas de sangre. ¿Sangre en un juego Rare? Sí, pero dudamos que den el mismo tratamiento hemoglobínico a los muertos humanos. A fin de cuentas, se trata de un título de Nintendo. Te seguiremos hablando de *Perfect Dark* los próximos meses. No pierdas la pista.

2 BANJO-TOOIE

Tuvimos algunos problemillas con la cueva de Wozza en Freezeezy Peak. ¿Y tú? Y aquella puerta en Gobi's Valley, ¿no acabó con tu paciencia? ¿Qué tal te las arreglaste para llegar a la Sharkbait Island? Seguro que mucho peor de lo que tus esfuerzos merecían. ¿Y sabes por qué? Porque a Rare no le interesaba que superases todos los obstáculos del juego... Al menos, hasta que no tengas *Banjo-Tooie* entre tus manos. No puedes acabar *Banjo-Kazooie* sin *Banjo-Tooie*. ¿Lo entiendes ahora todo? No puedes aprovechar todo el potencial del primero de ellos sin el segundo y viceversa. Ingeniosa jugada... Espera hasta las Navidades y se solucionarán tus problemas.

3 DONKEY KONG 64

Como admite Rare, «este año habrá empacho de lanzamientos». De este modo, dejan claro que *Donkey Kong 64* —título sin confirmar, por otra parte— verá la luz durante este año, quizás en verano. No hay muchos detalles, pero espera algo similar a *Banjo* y a *Conker 64*. Vamos, eso creemos. Sigue a la escucha.

4 JET FORCE GEMINI

Imagina *Body Harvest* con unos gráficos magistrales. *Jet Force Gemini* tiene el toque mágico de Rare: bichejos, armas, sangre, plataformas, explosiones, un modo cooperativo para dos jugadores, luchas a muerte en el modo para cuatro jugadores y un enemigo mortal que se llama Mizar. Si a esto le sumas algunas secuencias de vídeo escalofriantes y tres personajes jugables (incluido un perro que se llama Lupus) tendrás algo muy especial.



5 SHADOW MAN



La división americana de Iguana se está confirmando como una de las compañías desarrolladoras independientes más brillantes y la división británica no le va a la zaga. *Shadowman* promete aventuras oscuras y desasosegantes. Se trata de una historia de asesinos en serie, vudú, muerte y cadáveres decapitados. ¿Demasiado para la gran N? Pues aún hay más: desnudos. Apuesta por este caballo ganador.

6 TWELVE TALES: CONKER 64



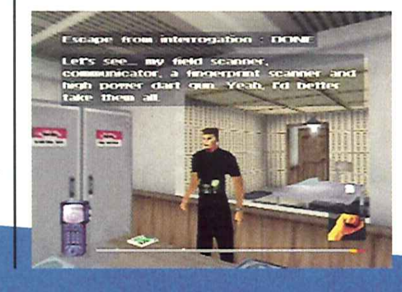
Esta golosina en 3-D de Rare tenía su lanzamiento previsto para el primer trimestre del año, pero, para variar, habrá que esperar más... El juego reproducirá el festín de saltos entre plataformas en 3-D de *Banjo*, aunque con modos para dos y cuatro jugadores. Además, habrá un modo de batalla en el que los contendientes se arrojan nueces. Suena de lo más raro, pero promete.

7 HYBRID HEAVEN



Es un RPG, es un juego de acción, es una aventura en 3-D, es un poco de todo. La ironía radica en que *Hybrid Heaven* es un híbrido. Su sistema de batallas, que se controla con un menú, contiene RPG y acción a partes iguales, y los escenarios ofrecen esa libertad de movimiento que tenía *Mario*. Fue el juego que suscitó más interés en la última E3. ¡No está mal!

8 MISSION: IMPOSSIBLE 2



Uno de los estrenos cinematográficos más esperados del año es la secuela de *Misión: Imposible*. Infogrames no se podía quedar atrás y prepara la secuela del juego, con la que espera solucionar los graves problemas que tenía el original. Y no han empezado mal: usarán el *engine* de su alucinante título para PC *Outcast* como base para el juego. Poco más te podemos decir: la información escasea, pero la promoción de la peli nos ayudará a despejar incógnitas acerca del juego. Ya verás.

9 CASTLEVANIA 64



Puro miedo garantizado esta primavera con el lanzamiento del primer *Castlevania* para la N64. Los jugadores asumen el papel de Belmont, un greñudo cazavampiros que tiene por misión enviar a no se sabe qué mundo al Príncipe de las Tinieblas mediante un estacazo en el corazón. Además, habrá esqueletos que surgen del suelo, hombres lobo, murciélagos... Parece la lista de exnovios de nuestra redactora Carmen.

10 DUKE NUKEM: ZERO HOUR

Un poco extraño... El primer *Duke Nukem* era bueno, aunque un poco pasado de moda, y esta versión ha surgido de la nada de la mano de Eurocom. El resultado no tiene casi nada que ver con la mediocre versión para PlayStation (*Time to Kill*). Los decorados son espléndidos (y sin rastro alguno de niebla), contiene un suculento modo para cuatro jugadores y montones de pistolas y *gore*. ¡Será genial!



LO MEJOR DE LOS DEMÁS

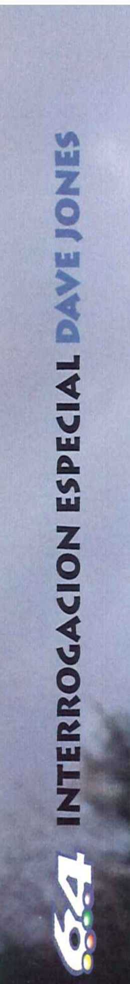
De Nintendo se espera un juego de skateboard que use el mismo motor que *1080°*. También es posible que lancen la actualización de todo un clásico del viejo catálogo SNES: *Metroid*, sobre todo teniendo en cuenta que su protagonista, Samus, vuelve a estar en el candelero como estrella de *Smash Brothers* (véase el pasado número de *M64*).

¿Podría ser 1999 el año de Capcom en la Nintendo 64? Seguimos esperando ansiosos su versión de *Ghouls and Ghosts*. Hace ya tres años que ronda por su sede japonesa, al igual que un *Street Fighter* en 3-D. Este último tiene más posibilidades, lo mismo que un juego del estilo de *Resident Evil*. Pero, por el momento, tendremos que contentarnos con *Magical Tetris*, que es francamente decepcionante.

¿Y no te preguntas en qué estará trabajando el equipo de *Turok 2*? ¿En un tercer *Turok*? No lo creemos, teniendo en cuenta lo que tardaron en acabar el segundo. Habría que esperar hasta mediado el 2001. Lo más probable es que estén enfrascados en un proyecto completamente nuevo. Una cosa es segura: Acclaim no se conformará con lanzar nuevas versiones de *NFL, All Star* y *NBA Jam*. Tal vez se decidan de una vez por un juego de fútbol. En alta resolución.

Hablando de fútbol, este año tendremos otra versión de *ISS*, además de una conversión N64 de *Michael Owen's World League Soccer*, aquel juego de gráficos dudosos, pero excelente jugabilidad. Por otro lado, también contaremos con un juego *FIFA*.

Para acabar este repaso, decir que tras *Hybrid Heaven* y *Castlevania*, Konami se centrará en *Contra 64*, una puesta al día de su magistral *shoot 'em up*. Al menos eso creemos...



Es escocés, ha trabajado en Lemmings, ha hecho frente a Nintendo, ha presentado Silicon Valley, pero ¿puede Dave Jones, el pez gordo de DMA, superar el último test?

Dave Jones

Director creativo – DMA y Gremlin

M64: Revélanos quién eres...
¿Quién? Bueno, soy David Jones.

M64: Vale. ¿Nombre oficial de tu cargo?
Director creativo, DMA y Gremlin.

M64: Lo que significa que te pasas los días haciendo... ¿qué?
Básicamente, revisando los juegos que desarrollamos, intentando mantener cierto estándar de calidad. También reviso las nuevas ideas que surgen desde que se concibe el juego hasta que se termina, asegurándome de que la filosofía de DMA aparece en él.

M64: ¿Filosofía? Suena distinguido...
No tanto. Nuestro objetivo es llenar un juego con algo nuevo y original cada vez... y yo tengo que asegurarme de que eso pasa.

M64: ¿En qué te hemos visto filosofando, entonces?
En Menace, Blood Money, *las series de* Lemmings, Walker, Hired Guns, Uniracers *(o* Unirally *dependiendo de dónde estés),* Body Harvest, Silicon Valley *y* Grand Theft Auto.

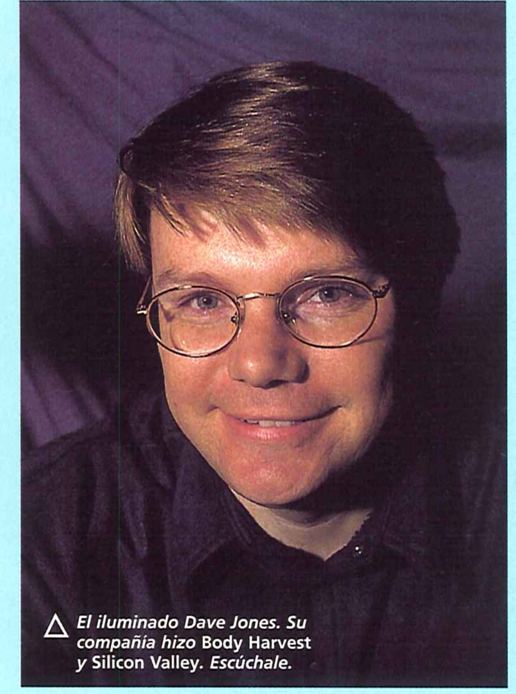
M64: Has nombrado algunos juegos buenos. ¿Te atreverías a decir que has tenido éxito?
Bueno, nunca se ha escrito nada malo de los títulos que hemos hecho y creo que todos estamos muy orgullosos de eso. Hemos logrado mantener un nivel de calidad, y es fantástico que nunca nadie haya dicho: «Henos aquí ante una rareza: un juego mediocre de DMA.»

M64: ¿Y cuál es tu aportación en los distintos proyectos?
La que sea precisa. Pero es sobre todo al principio, cuando proponemos ideas, que me involucro más. Tengo que asegurarme de que ofrecemos algo diferente a los jugadores y de que hay algo emocionante en cada juego que empezamos. Después de eso, todo depende de los equipos, y yo me encuentro, en realidad, en un segundo plano, haciendo sugerencias y asegurándome de que el nivel de calidad es aceptable.

M64: La calidad es obviamente algo muy importante para ti...
Desde luego.

M64: ¿Y cuánta calidad crees que hay por ahí, entonces?
La verdad... no mucha. Si miras los juegos para PC, N64 y PlayStation, probablemente podrías contar con los dedos de una mano los que realmente te interesan. Y cuando piensas en los miles de productos que salen... es un poco triste.

M64: ¿Y por qué crees que es así?
Ya hace mucho tiempo que existen los videojuegos, y la gente está acostumbrada a jugar. Al principio, todo eran experiencias nuevas. Es como la primera vez que te comes un bistec, por ejemplo, que te parece buenísimo. Pero al cabo de los años, tu paladar cambia y quieres probar algo nuevo. Y es muy difícil apostar por nuevas ideas que no han sido probadas. Yo me preocupo por encontrar algo absolutamente nuevo, algo que me dé una experiencia nueva, pero los juegos que lo intentan son muy pocos y aparecen muy de vez en cuando.


El iluminado Dave Jones. Su compañía hizo Body Harvest y Silicon Valley. *Escúchale.*

M64: ¿Es por eso por lo que muchos juegos fracasan? ¿Por la falta de ideas nuevas?
Existe mucha presión por todos lados. En este negocio puedes ver mucha presión por parte de los distribuidores, de los mánagers y de los jefes de proyectos. Todos quieren ver sus juegos terminados. Yo creo que no se ejerce suficiente presión para contrarrestar la suya. Como director creativo, ése es mi trabajo, presionar tan fuerte como ellos, porque tenemos que encontrar un punto medio. Si este punto medio no existe, entonces, por lo general, las cosas no salen bien; ves cómo cortan y cómo se sacrifican muchas cosas. Es cuestión de atención a los detalles, cuando estás diseñando algo siempre tienes que luchar con uñas y dientes para hacerlo tan bueno como puedas. Me parece que mucha gente sacrifica tres cuartos del potencial de un juego durante su desarrollo, dejando el ímpetu y el vigor en el camino. Este tipo de juegos puede durar unos dos o tres años, y es muy duro mantener a la gente motivada durante tanto tiempo. Por eso tiene que haber alguien ahí en medio, defendiendo lo que se está haciendo, exprimiendo hasta la última gota de creatividad y trabajo duro de los equipos.

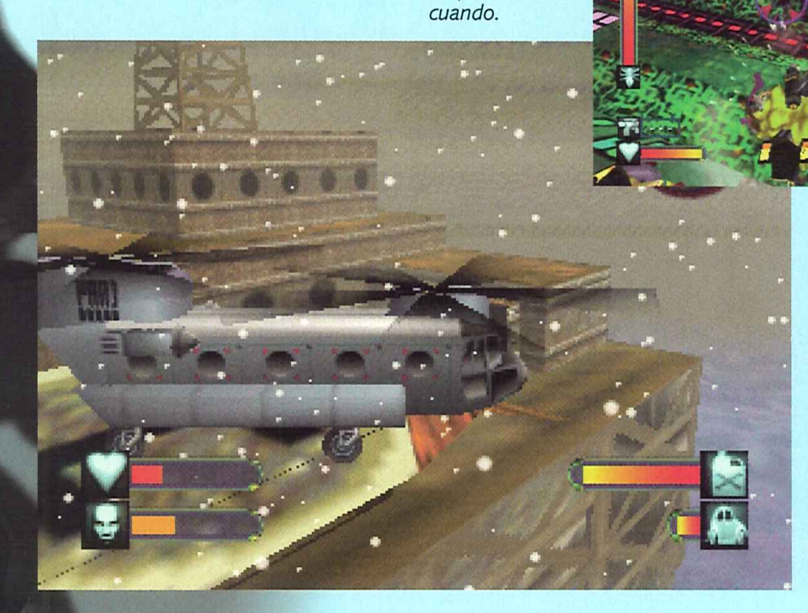
M64: ¿Cómo has conseguido esta posición tan alta, entonces?
Verás, al principio sólo programaba para divertirme. Nadie me enseñó. Aprendí cómo programar en el ZX81, en BASIC, después me metí en código de máquina y Assembler cuando salió el Spectrum. Solamente a través de libros. Mis amigos también lo hacían y nos reuníamos para probar cosas nuevas. Nos enseñábamos lo que cada uno podía hacer. Después me compré un Amiga cuando salieron los primeros, y como no había muchos juegos para él, pensé que tenía que escribir uno. Era una gran máquina por aquel entonces.

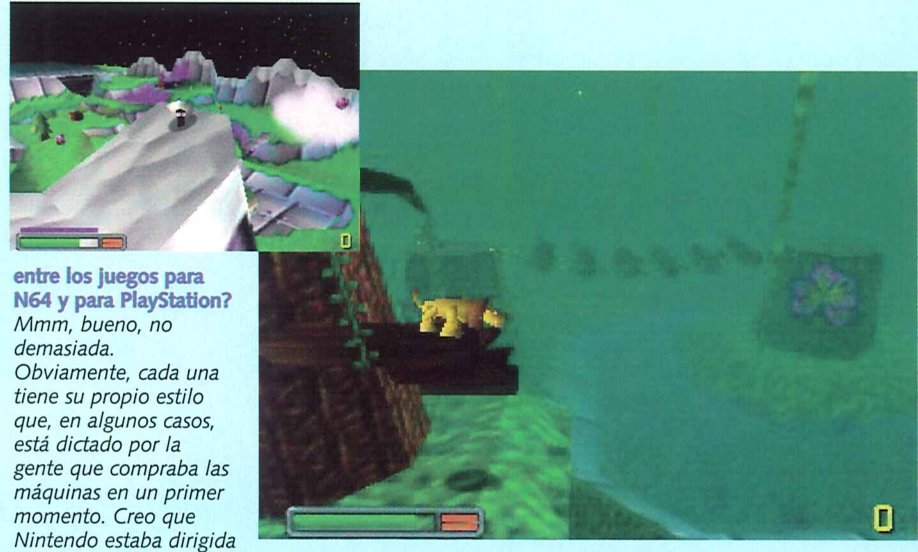
M64: ¿Y cuál fue tu primer juego?
El primero fue en Amiga, un juego llamado Menace. *Era un shoot 'em up. En aquellos tiempos la gente jugaba a cosas como* R-Type, Salamander *y tantos otros buenos juegos en arcade, y yo pensé hacer algo bastante sencillo. Y eso es lo que era, un buen pero anticuado* shoot 'em up *para Amiga.*

M64: ¿Cómo conseguiste editarlo?
Lo presenté cuando sólo estaba completado en un 60 o 70 por ciento, y lo llevé al PC World Show, que era como un antecesor de la ECTS. Era una gran feria, con montones de PCs y material diverso. También había una gran sección de juegos. Hablé con unos cuantos distribuidores, compañías como Hewson, Psygnosis y algunas otras que ya no existen y al final cerré un trato con Psygnosis.

M64: ¿Hiciste una cantidad obscena de dinero?
Creo que gané unas diez o quince mil libras, que no estuvieron nada mal, ya que era estudiante. Tardé alrededor de un año en terminarlo en mi tiempo libre, sólo éramos yo y un artista que me enviaba material por correo. Me enviaba algunos disquetes con gráficos cada par de semanas. Era un proceso bastante lento en aquellos días...

GO! GO!


Body Harvest, es *fantástico, y su creador es DMA.*



Silicon Valley, codificado por DMA. Muy resultón.

M64: Las cosas son un poco más difíciles hoy en día...

Bueno, hoy en día, los programadores en potencia tienen que escoger un área. Es muy difícil para ellos controlar un juego por entero, lo cual es una pena, pues no consiguen una visión global de todo el proceso del juego. O sea que sí, es un poco más difícil. Los sistemas hoy en día son mucho más complejos. Con un Spectrum podías aprender todo lo que había que aprender en un par de meses, y lo podías hacer todo por tu cuenta. Pero ahora hay grandes sistemas operativos, y PCs, y cuesta muchísimo trabajo sacar unos simples gráficos en la pantalla.

M64: ¿Cuál sería la mejor forma de empezar para una nueva generación de diseñadores de juegos?

Todo cambiará cuando podamos crear prototipos. Hoy en día puedes conseguir cosas como un editor de nivel de Unreal *y mapas de* Quake. *Así que, si quieres iniciarte como diseñador, esos son buenos sitios para empezar. Desde el punto de vista de un programador, tienes que escoger un área de un juego, y demostrar que puedes hacer algo diferente. Y especial.*

M64: Si sólo te pudieras concentrar en un aspecto de un juego, ¿cuál sería?

Para mí, todo está relacionado con la ambientación, con crear algo en lo que la gente se crea. Ahora estamos haciendo un juego llamado Wild Metal Country, *en el que, cuando juegas, te parece que los robots están realmente vivos porque se encuentran justamente en el ambiente en que los situarías si existieran de verdad. Cuando te acercas a ellos, te das cuenta de que pueden oírte. Y creo que es muy bonito poder recrear ese tipo de atmósfera en un juego. La gente se involucra mucho más en él. Y es muy difícil dar un aspecto cómico a un juego, pero si lo consigues, te abre muchas más puertas. Es fantástico poder hacer reír a la gente mientras está jugando.*

M64: ¿Existe alguna diferencia entre los juegos para N64 y para PlayStation?

Mmm, bueno, no demasiada. Obviamente, cada una tiene su propio estilo que, en algunos casos, está dictado por la gente que compraba las máquinas en un primer momento. Creo que Nintendo estaba dirigida a un público más joven, y los editores eran un poco cautelosos programando para ese mercado. Sony quería ir más alto, y sus juegos tendían a estar dirigidos a un público más adulto. Al cabo de un tiempo, las dos máquinas han ido pasando por cada vez un mayor número de manos, y eso ya no tiene importancia. Ahora se hacen todo tipo de juegos para ambas máquinas.

«Eso es lo bueno de los juegos, que te permiten hacer cosas fuera de tu alcance en la vida real.»

M64: ¿Así que no hay mucha diferencia entre trabajar para Sony y trabajar para Nintendo?

Yo diría que no. Con la PlayStation creo que puedes permitirte ser un poco más... «barato», si esa es una palabra adecuada. Acogerte al modelo Nintendo, en lo que a edición se refiere, todavía es muy arriesgado. Nintendo puso el umbral de calidad muy alto con sus propios juegos. Todo el mundo tiene que dedicar más tiempo y más esfuerzo, creo, en un juego para la N64. Con la PlayStation... no tienes por qué hacer eso. Quiero decir que no debería por qué ser así, pues tendrías que esforzarte de todas maneras. Pero con la Nintendo estás obligado a poner el callo, por el hecho de ser Nintendo. No porque ellos digan que tienes que hacerlo, si no por los juegos que proponen. La gente espera, al igual que yo, que los juegos para la Nintendo 64 tengan esos detalles de más, que estén más trabajados, que ofrezcan una acción refinada y todo eso. Con la PlayStation, como he dicho, no necesitas tanto. Es tan simple como eso. Todo tiene que ver con Nintendo, y Sony no tiene eso porque todavía no se impone los mismos tipos de estándares en sus propios títulos



Dave Jones delante de una enfervorizada multitud con un solo de 20 minutos.

M64: ¿Cuál ha sido tu momento de juego favorito en la N64 hasta el momento?

Una pregunta difícil. Es probablemente el primer nivel de GoldenEye. *¿Recuerdas lo que dije de la atmósfera? Pienso que* GoldenEye *era fantástico porque aportaba un nuevo estilo de juego a la máquina. A mis 33 años, hay un montón de juegos «jóvenes» que me gustan, pero, al mismo tiempo, quiero una mayor variedad de títulos. Tan pronto como me puse a los mandos de* GoldenEye, *pensé: «Esto es bueno. Esto tiene un objetivo más ambicioso». Lograron capturar el ambiente de una extraordinaria serie de películas con un gran personaje. Cuando piensas en el gran número de licencias de películas que se han desperdiciado con juegos basura... La de* GoldenEye *fue una gran licencia, y un gran juego, y para Nintendo 64. Cuando jugabas el primer nivel seguro que pensabas: «Esto va a ser muy, muy bueno». Realmente te empujaba a continuar, y pensabas: «Me apetece mucho jugar a esto ahora».*

M64: ¿Qué juegos para la N64 has jugado de principio a fin?

GoldenEye *en el nivel fácil, que no cuenta mucho porque no llegas al final, y* Mario. *Y muy pronto* Zelda. *Eso es todo lo que quiero hacer, sentarme y terminar* Zelda.

M64: ¿Cuál prefieres, Diddy Kong Racing o Mario Kart?

Mario Kart. *Probablemente porque tiene una estructura más simple. Es bueno que sea una continuación de la versión de SNES, pues así ya estás acostumbrado a muchas cosas.* Diddy Kong *estuvo bien porque aportó nuevos elementos al estilo del juego, pero si quiero jugar a un juego de carreras, me apetece más algo «puro» como* Mario Kart.

M64: Yyyy para terminar, ¿cuál es tu última ambición para un juego de DMA?

Sinceramente, creo que es construir un mundo – volviendo otra vez a lo de la atmósfera – que sea realista, que parezca de verdad. Y entonces entrar y cambiar las reglas. Eso es lo bueno de los juegos, que te permiten hacer cosas fuera de tu alcance en la vida real. Yo quiero crear un mundo en que los jugadores se sienten y piensen: «¿Qué sería divertido?» A largo plazo, eso es lo que me gustaría construir.

RPG NOTICIAS

Desplázate por los territorios al mando de tus fieles soldados.

¡Cáspita, 52 puntos! Eso debe escocer un montón...

La fuerza del viento pilla de improviso a las tropas enemigas.

OGRE BATTLE 3 PERSON OF LORDLY CALIBRE

QUEST	128M	1	Otoño 99

Game ogre...

Se hace saber que el RPG más prometedor de 1999 está en camino.

La buena nueva para los aficionados occidentales al rol es que Nintendo América ha fijado el lanzamiento de *Ogre Battle 3* para el próximo verano, y ya se ha puesto manos a la obra en la traducción del RPG para N64 más complicado nunca habido. Eso significa que la versión PAL podría aterrizar en tu consola ennnn... ¿otoño? (que será, más o menos, cuando te acabes *Zelda 64*).

Ogre Battle 3 aspira a ser la entrada triunfal de Quest en el entorno N64. Aunque sigue la línea de un RPG «tradicional» de SNES, con cámaras alzadas, combates dirigidos por menú y énfasis en la estrategia, no está exento de peculiaridades. Así, no consiste tanto en deambular por pueblos interrogando a tipejos de blancas barbas, como en liderar a un grupo de curtidos soldados en pos de la victoria. Al igual que sus antecesores, *Ogre Battle 3* está orientado a la exploración minuciosa de los escenarios. Por supuesto, no faltan esos detalles típicos de los RPG. De este modo, tus combatientes podrán lanzar encantamientos de fuego, tierra, agua y aire. También dispondrás de una milicia de hombres y mujeres equipados con ataques personales e intransferibles. Los magos, por ejemplo, podrán invocar dragones, mientras que las brujas propagarán la peste bubónica (o alguna guarrada por el estilo).

Algo que nos ha llamado la atención es que, cuando matas a un personaje o te matan a ti, una breve secuencia de vídeo se recrea en vuestra dolorosa agonía. No obstante, el mejor clip es sin duda el que muestra a un caballero escupiendo burbujas púrpura tras ser envenenado.

En la parte más interesante —que acontece justo antes de las batallas—, te desplazas por una pantalla complementaria repleta de los personajes que has recogido. La pantalla está dividida en una serie de 16 «pedestales» que cargan hasta nueve personajes distintos cada vez. Tan pronto has tallado tu pedestal, y escogido los nueve personajes que quieres reclutar para la batalla, vuelves a la pantalla de combate y el pedestal aparece en la esquina inferior izquierda o superior derecha. Sí, es eso que ves en las capturas y que parece un tablero de ajedrez.

Otro aspecto destacable de *Ogre Battle 3* son las secuencias en tiempo real, realmente impresionantes. Aunque se ven casi siempre con cámara alzada, llaman la atención por su colorido y fino trazado.

En suma, se trata de un juego muy prometedor. Muy pronto te contaremos los pormenores de su argumento.





Ogre Battle 3 hará saltar las lágrimas a los nostálgicos de la SNES.



Una de las impresionantes secuencias de vídeo de Ogre Battle. Las de Zelda no son mucho mejores.

日本製

No estamos tan mal en Eurolandia

¿Crees que sólo los japoneses se lo montan de miedo?

Hace poco he estado en Inglaterra. Hice turismo y fui de tiendas. De tiendas de videojuegos, claro.

Lo mejor de trabajar para revistas de videojuegos es que puedes pasarte horas y horas en las tiendas sin remordimientos y que de vez en cuando hasta tienes juegos gratis. Mientras tanto, el resto de la humanidad se dedica a otro tipo de quehaceres: come, duerme, etc.

Lo malo del viaje fue que no pude comprar nada. Como ya debes saber, en Japón se usa el sistema NTSC de televisión y en Europa no. Aquí ya hay muchos televisores que soportan la señal NTSC; en cambio, cuando un televisor en Japón lee PAL europeo, el resultado recuerda a esas fotografías rojas y verdes que se miran con gafas 3-D. ¡Lo que hacen 100 líneas de diferencia!

Lo que vengo a decir es que mi visita a las grandes superficies inglesas llenas de videojuegos era como tener una cristalería de Bohemia en medio del Sahara, sin nada que beber. Te puedes imaginar que mi situación era un infierno. Me paseaba por Electronics Boutique, Game o el Virgin Megastore con expresión alucinada, a la vez que desesperada.



MADE IN JAPAN

Max hace una escapada al Reino Unido y descubre que no se está mal allí.

Es poco probable que NFL llegue a las tiendas japonesas... ▷

Los nipones no saben siquiera que Silicon Valley existe. ▽



Leo tus pensamientos: «¡Pero de qué te quejas, desalmado! ¡Si vives en Japón, el centro del universo en cuestiones videojueguiles! ¿Qué vas a envidiar en la vieja Europa?».

¿Qué tal si te digo que hace un par de meses el único juego que se anunciaba en TV era *Banjo-Kazzoie*? ¿Y cómo te sentaría que *F1 World Grand Prix* llegase a tu lugar de residencia con meses de retraso? *Silicon Valley* ni siquiera tiene fecha de lanzamiento...

Últimamente, sólo *Banjo* y *Pikachu Genki Dechu* han aliviado mis ansias N64. Y tenía *Banjo* antes de que saliese a la venta.

De todos modos no importa. Soy fan del fútbol americano —alguien tendrá que serlo fuera de los Estados Unidos— y me conformaré con *Madden 99*... Bueno, ya veremos qué pasa: la misma mente privilegiada que supuso que nadie en Europa compraría *1080°* en verano (aplazando seis meses su lanzamiento en Occidente), ha decidido que ningún juego de fútbol americano puede interesar en Japón. Si no fuera porque los japoneses son los únicos ciudadanos no estadounidenses del mundo mundial que se toman medio en serio lo del fútbol ídem, teniendo incluso equipos universitarios y retransmisiones televisivas, no me parecería tan absurdo.

De acuerdo, iré a cualquier tienda de importación y me conseguiré las versiones americanas de *QB Club* y *Madden*; pero ésa no es la solución. Estamos en el país en el que se inventó la N64: ¿dónde están los juegos? Mientras tú te lo pasas en grande con *Rogue Squadron*, yo tendré que conformarme con charlar con un Pocket Monster.

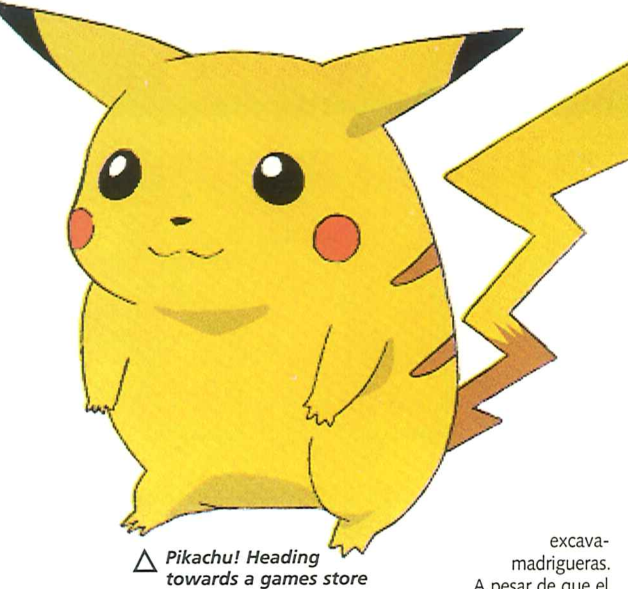


Vendedor de monstruos

Nintendo presenta el Pocket Monster al que puedes hablar.

Si hablamos de sistemas operativos, hablamos de Microsoft. Si nos referimos a hamburguesas, McDonalds... Y los juegos de la N64, ¿qué pasa con ellos? Pasa *Pocket*





△ ***Pikachu! Heading towards a games store near you. Very soon.***

Monsters. Pikachu y sus colegas puede que no sean los únicos llamados por la senda del éxito, pero son los que más probabilidades tienen de triunfar. La Pocketmonstermanía está llegando a Europa y a los Estados Unidos. O por lo menos llegará si los departamentos de márketing ponen un poco de gracia y salero. Quizás tendrás la sensación de que una avalancha se te viene encima, pero nada comparado al próximo proyecto *Pocket Monsters, Pikachu Genki Dechu*, que te permite decirle exactamente al bicho lo que quieres, piensas o esperas de él. El complejo sistema de reconocimiento de voz —en japonés, de momento— está listo, y el jefe de relaciones públicas de Nintendo, Yoshio Hongo, promete que no costará más de diez mil yenes (unas doce mil pesetas), todo incluido. Lo extraño es que explican, en respuesta a la pregunta de un lector, que no pesará más que el *Pocket Monster* de bolsillo (el parecido al Tamagotchi) y que por lo tanto no te destrozará las cervicales. Demos gracia a todos los dioses del Olimpo. Pikachu no estará solo en el juego —te tiene a ti, por supuesto— dado que otros Pocket Monsters harán apariciones triunfales, incluyendo a aquellos tipejos que parecen nabos púrpuras y a Didga, el topo excava-madrigueras.

A pesar de que el micrófono sólo puede ser utilizado por un jugador cada vez, en Nintendo dicen que su objetivo es que toda la familia se siente ante el televisor vestidos al más puro estilo *Pocket Monsters* para pasar la tarde del sábado.

EL PEQUEÑO ENANO

Alerta con la materia gris que hay tras *Art of Fighting Twin*. Culture Brain, que no convenció a nadie con su último intento de hacer un juego de lucha para la N64, ha decidido llevar adelante el curioso *Flying Dragon Fist Stadium -SD Version*. Uno de los puntos claves del juego —y posible garantía de su éxito— son unos personajes superdeformes. La información de juego se puede intercambiar de la Game Boy a la N64. Eso sí que no se sabe si será bueno o malo.

MAS PIKACHU

La versión especial Game Boy de *Pocket Monsters* ha doblado el número de copias vendidas por el «juego del año» (pasado): *Metal Gear Solid*. *Pocket Monsters Pikachu* alcanzó las 103.683 unidades durante la primera semana.



Su competidor, «sólo» 58.202. No me malinterpretes, creo que *Metal Gear Solid* es un gran juego, pero Nintendo conoce perfectamente el mercado japonés y su futuro. El futuro es *monstruoso*. Lo malo es que la N64 no está a la altura de las expectativas. En Akihabara, el barrio «electrónico» de Tokyo, las consolas N64 costaban casi trece mil yenes (unas quince mil pesetas). Es el precio más bajo que he visto nunca. ¿Tendrá algo que ver la Dreamcast de Sega?

Perfecto Diez

Lo de Konami sí que es predicar en el desierto. Ha pregonado infatigablemente que *Metal Gear Solid* es el mejor juego del mundo, pero una rápida ojeada a las puntuaciones que concede el personal de redacción de *Weekly Famitsu* (la primera revista de videojuegos japonesa) revela una realidad muy distinta. Así, y batiendo todos los récords, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* ha obtenido cuatro veredictos de 10 sobre 10. Es la primera vez que el tribunal de *Famitsu*, con 16 años de historia, concede de manera unánime la máxima puntuación a un juego. Nintendo ya tiene otra condecoración que colgarse en su uniforme de gala.


11月21日
ゼルダの伝説
時のオカリナ

ニンテンドウ64バックアップカートリッジ
任天堂　6800円

謎を解きつつ戦う、アクションRPGの最新作。今回は、主人公のリンクが大人になったり子供になったりすることができ、謎解きにも大きく関わってくる。

10
操作感覚のこの気持ちよさ、いわゆるマンマシンインターフェースの完成度の高さはいったいなにごとなのだろうな。まさにゲームに身を委ねる感じだ。シナリオ、システム、ゲームバランス、そしてカートリッジとは思えないグラフィックとサウンドともに、文句なしの10点だ。

10
見上げるとまぶしい太陽、石を持ち上げると逃げ出す虫……。あたかも自分がリンクになったかのように、ゲームのなかの世界が体験できる。それでいて、謎の難易度が絶妙で、本筋に関係ない遊び要素も満載だからたまりません!! 何年ぶりだろう、本気でゲームにハマったのは!!

APRENDE JAPONES



Este mes: Tenemos una conversación filosófica con un Pocket Monster.

お腹空いた
Onaka suita! = ¡Tengo hambre!

まだお腹が空いている
Mada onaka ga suite iru! = ¡Aún tengo hambre!

もっと食べたい！
Motto tabetai! = ¡Quiero más comida!

黙れ！
Damare! = ¡Cierra la boca!

白いくて可愛い猫わ悪魔です
shirokute kawaii neko wa akuma desu = Los gatitos blancos son criaturas infernales.

PRECEDENTES EN 64 Te presentamos South Park en un Cuenta Atrás del mes pasado



◁ El mejor modo de destruir este robot es el pipí. Será por el óxido...

¡Qué monada! ¿Ves cómo te saluda? ¡Mátalo! ¡Que lo mates!

◁ Estos aliens no vienen con muy buenas intenciones. Recíbelos con un rayo devastador.

△ Estos pavos son bastante gordos. ¿Alguna comida familiar a la vista?

△ Las vacas son unos animalillos muy agradables. Sobre todo cuando están muertas.

South Park			
ACCLAIM			
Disponible	128M	Memoria cartucho	1-4
	Controller Pak		Rumble Pak
10.990 pesetas			

SOUTH

Si tienes acceso a televisiones de otros países, seguro que conoces la serie de dibujos South Park. Si no, y antes de que arrasen aquí también, puedes descubrirla con este juego.

Estamos ante uno de los juegos más esperados de la temporada en todo el mundo. Desde el primer taco que soltaron estas criaturitas en la tele americana, hace un tiempo, se supo que habría juego. No había otra opción. Sus travesuras y sus perversas ideas reclamaban un videojuego a gritos. Aquí lo tienes.

Aunque no hayas visto un solo episodio de la serie de televisión, el que te hayamos hablado del juego en el número pasado y la mala fama de sus protagonistas seguro que han suscitado tu interés. Los creadores de la serie de televisión, Trey Parker y Matt Stone, han escrito el guión, han doblado las voces en inglés, inventando chistes, e incluso jugado desde el principio. Es por este motivo que el juego es un muy fiel reflejo del producto original.

La estructura de *South Park* se basa en el motor creado para *Turok 2*, pero pese a la facilidad para el desarrollo que eso supone, tenemos la sensación de que lo han acabado demasiado pronto. Un poco aprisa y corriendo. Como si hubiesen querido aprovechar la fama mundial de estos muchachitos antes de que se desvanezca.



¡Respetarás mi autoridad!

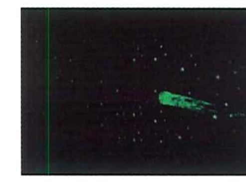
No durarás mucho en South Park si no tomas nota de unas indicaciones mínimas que te ofrecemos a continuación. La mayoría de las armas son variaciones cómicas de metralletas, flechas, granadas y, ejem, bolas de nieve. Todos ellos pueden ser potenciados con un tecleo del D-pad. Ya sabes que todo tiene un precio, ¿no? Este aumento de la potencia te costará más munición consumida por disparo y más tiempo para recargar.

RAYO WARPO

Una ametralladora que dispara pececillos devoradores no parece el arma más expeditiva del mundo, pero aprieta Z y se convertirá en una aliada maravillosa capaz de hacer picadillo a los monstruos pequeños del juego.



PISTOLA DE DARDOS ESPONJA



En su configuración por defecto lanza tristes perdigones, pero aprieta el D-pad y tendrás un láser superpotenciado que proyecta veinte ráfagas de una sola vez. Incluso el más pesado y fuerte de los tanques puede ser destruido de unos cuantos disparos. Es lo mejor para los enormes conejos del último nivel.

POLLO FRANCOTIRADOR

Es tan duulcee... Haz tuyo a este pollo y no sólo podrás localizar a los robots hippies en la distancia, sino que además te desharás de cualquier jefe que se te ponga por delante en sólo dos tiros. Esencial para el jefe final.

MUÑECOS TERRANCE & PHILIP

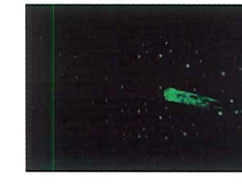
Esta pareja de canadienses se tira destructivos pedos. Aunque su peste dura apenas unos segundos, su daño perdura si los enfocas en la dirección adecuada. Aprieta Abajo para seleccionar a Terrance o a Philip.



BOLA DE NIEVE

Ésta es la sorpresa. Tienes un número ilimitado de ellas. En el modo «orina», su efecto se ve incrementado, y es ideal para acabar con tanques sin tener que consumir la munición de otras armas. Lo malo es que son muy, muy lentas.

GRAN BOLA DE FUEGO
Si hay algo en lo que Iguana no ha invertido mucho tiempo es en la trama. Un cometa pasa por encima de *South Park*, convirtiendo a parte de sus habitantes en perturbados mentales. Esto explica el comportamiento anormal de los pavos, la maldad de los juguetes que surgen de la nada y la variopinta colección de robots asesinos a las órdenes de Mr. Hat.



PARK

LLENO DE PERSONALIDAD

¿No te enteras de nada? Ya sabemos que aquí no se puede ver la serie. Aquí te presentamos a los protagonistas.

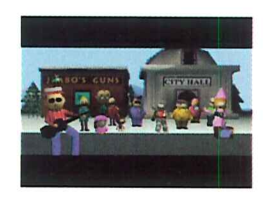
Cartman — Es grandullón y muy mal educado, y le encanta sentarse delante del televisor durante todo el día comiendo guarradas.

Odia: A los hippis.

Chef — Es el profe y el que corta el bacalao en la escuela de *South Park*. Como todos los profes, sufre y hace sufrir. ¿Quien dice que el mundo está mal repartido?

Terrance y Philip — Dos sencillos personajes que hacen las delicias de los más pequeños (sobre todo de los pequeños sin escrúpulos).

Afición: Les encanta tirarse pedos.



De paseo por South Park

EPISODIO 4, NIVEL 3

Estás en el buen camino para acabar con el penúltimo de los jefes de este nivel, pero hay montones de autómatas metálicos que te lo impiden.



1 No vas a tener ningún problema para superar ese abismo, pero ¿por qué no intentas caer sobre ese saliente semioculto...

2 ...y entras a la cueva secreta? Allí encontrarás un socorrido Warpo Ray. ¡Que empiece la carnicería!

3 Estos robots con láser son un latazo. ¿Qué les va a pasar? Que te los vas a cargar con el Warpo Ray.

4 Adiós, amigo. Cambio de cueva... Entramos por abajo...

EPISODIO 5, NIVEL 2

No queda mucho juego, pero sigue habiendo montones de juguetes diabólicos esperándote para impedirte llegar al último nivel.



1 Estos tanques de juguete son los primeros en saludarte. Te lanzan besos de gran calibre.

2 Este coche es demasiado bonito para destrozarlo... Súbete a él, ¡rápido!

3 Toda esta munición es tuya. ¡Y el pollo franco-tirador! Guachi...

4 Una bola de nieve lanzada con puntería debería bastarte con esos irritantes vehículos, pero algo está pasando...

5 Esta especie de conejo de voz siniestra ha llegado en su tanque. Que el pollo se prepare para atacar...

SOUTH PARK

Multijugador

La opción multijugador nos ha decepcionado un poco. Es algo lenta y las armas no acaban de convencernos. Cuando lanzas una bola de nieve a alguien, no hay una verdadera sensación de «contacto». De todos modos, es la parte de South Park que nos divirtió más y que da más ganas de jugar una y otra vez. Por eso, vale la pena profundizar un poco...

LOS PERSONAJES

Cada vez que completas un nivel en el modo para un jugador, ganas un personaje que podrás utilizar en el modo multijugador. El que te haga reír más, acabará siendo tu preferido. A nosotros nos gustan especialmente Terrance y Phillip. ¿La razón? Nos morimos de la risa cada vez que oímos: «Creo que me voy a tirar un pedo» o «me pedorreo sobre tu tumba». ¿Crees que a alguien se le ocurrirá escoger al profe?



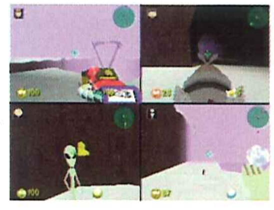
LOS ESCENARIOS

Hay montones de ellos. Nosotros los escogemos al azar, pues no son especialmente interesantes. El mejor es «The Hill», pequeño y fácil de dominar. El que menos nos gusta es uno que recrea un OVNI sin gravedad. Es casi imposible golpear a los otros personajes.



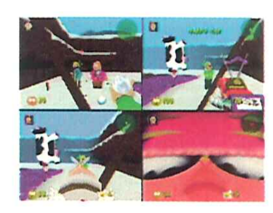
LAS ARMAS

Todas las armas del modo para un jugador están tiradas por el suelo esperándote. La más divertida es la Alien Dancing Gizmo. Si disparas con ella a un amigo, se pone a bailar al ritmo de una canción de los años 30.



LAS TACTICAS

Localiza el lanzador de vacas y tendrás que esforzarte mucho para perder. Úsalo contra un contrincante desprevenido, para que éste acabe con unas tripas bovinas por sombrero. Si controlas las ubicaciones del lanzador y los Snacky Cakes, restauradores de salud, la partida es tuya.





5 … y encontramos munición para Terrance y Phillip. ¿Preparado?

6 Estos tipos obstruyen la entrada de la siguiente sección… ¡Pedo va!

7 La puerta está abierta. Ahora adentro. ¿Oyes esos misteriosos ruidos metálicos?

8 De aquí salen todos los robots. Un par de huevos bien lanzados y listo.

9 ¡Boom! Se han acabado esos asquerosos robots.

10 Entre estos dos está el jefe final. No te daremos más pistas.



6 Se arma un buen pollo y el conejo termina cadáver.

7 Estas muñecas tan bien educadas lanzan vómitos contra ti. Cárgatelas con la bola teledirigida.



8 Vuelve al coche y acaba con el resto de los jefes desde este punto privilegiado…

9 …y podrás mover esas camionetas que te bloquean el paso a la siguiente sección.



10 ¡No puede ser! Ocho tanques más de los que deshacerte antes de acabar el nivel…

¡Deja mi pueblo tranquilo!

No tendrás muchos problemas para acabar con los tanques de cada nivel, pero si por alguna razón no lo consigues, llegarán a tu pueblo (lo verás porque se acercarán a un cartel que pone South Park) y deberás defender a tus vecinos en un subjuego que hay tras el nivel. Los tanques empezarán a derruir los edificios de South Park y algo tendrás que hacer, ¿no? Si no, se ha acabado el juego. Si tienes éxito, podrás ir al siguiente nivel. Este subjuego de los tanques sigue demasiado la tónica general como para ser considerado una partida de bonus. De todos modos, es contrarreloj. Diversión a toda prisa. Eliminar todos los tanques no acabará ni con tus fuerzas ni con tu paciencia. Será muy fácil: toma el mando del pollo francotirador y mándalos a todos al cielo de los tanques, seguro que lo hay. Ve con cuidado porque tienen la fea costumbre de abandonar la destrucción del pueblo y dedicarte toda su atención. Por lo tanto, véngate desde la distancia y cuando estén enfrascados con algún edificio. No te preocupes mucho por las casas. Los tanques tardan un poco en conseguir la completa destrucción de tu pueblo… Puedes dejar que se diviertan un poco antes de morir. Ojo también con las armas que haya alrededor de las casas destruidas. Haz una buena inspección de las ruinas y podrás encontrar algunas muñecas de Terrance y Phillip esperándote en algún pavo gigante. También suele haber por ahí Cheesy Poofs, que son reconstituyentes. De todos modos, no pases demasiado tiempo buscando cosas o te quedarás sin hogar.



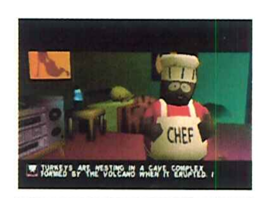


△ Los creadores de South Park adoran las cosas feas. Les encantaría nuestro dire.

◁ Los malvados clones están destruyendo el pueblo. Haz algo para impedirlo.



¡EI, CHEF!
En su Casucha del Amor, Chef te explica a grandes rasgos qué tienes que hacer en cada nivel. La secuencia animada es una delicia y los detalles son fantásticos. Hay una lámpara de lava burbujeante en una esquina, algunos buenos cuadros colgando de las paredes e incluso una mujer desnuda en su cama. ¿Por qué deja la puerta abierta?





Enciende tu consola e inserta el cartucho. Ya está. En la pantalla: Cartman, Stan, Kyle y Kenny. En 3-D. A tu disposición. Mueven la cabeza y saludan con sus brazos. Insultan y dicen inconveniencias. Son, más o menos, la peor pesadilla de un profesor hecha realidad. ¿Qué más saben hacer?

La primera impresión que tienes con *South Park* es que con tantas voces y tantos gráficos nada puede fallar. La introducción es la misma que en la serie de televisión, las expresiones —algunas son exclusivas del juego—, los personajes, la canción... Lo mismo que en la tele, pero comprimido en 128Mb y con mejor aspecto. Cada una de las escenas de animación ha sido diseñada y doblada por los propios creadores de la serie. Vamos, que es como tener un vídeo exclusivo dentro de tu N64.



Nos encantan los juguetes. Excepto los que nos lanzan proyectiles de vómito.



Atravesar estas cajas puede parecer fácil, pero no lo es. Créenos.

Pese a tan buenas premisas, pronto tienes un ligero sabor agridulce en tu boca, y es que *South Park* es un *shoot 'em up* en primera persona bastante rudimentario. El primer nivel es un buen ejemplo. Empieza brillantemente. Tienes una bola de nieve en tu mano y ves cómo una bandada de pavos glugluteantes se precipitan contra ti con pinta de estar muy hambrientos. Es divertido, pero lo mejor de todo es verlos congestionados cuando reciben el regalo blanco y escuchar al personaje que has escogido soltando alguna obscenidad. Una hora más tarde, te enfrentas a la que debe de ser la bandada número tropecientos de pajarracos marrones del juego. Su comportamiento es también repetitivo: en cuanto te ven, se te lanzan. Ni rastro de la siniestra inteligencia que hacía de *GoldenEye* o *Turok 2* unos desafíos complejos e interesantes. Entretanto, la única arma que has recogido es una bola que rebota, y que ensayas una sola vez para rápidamente volver a la familiar bola de agua helada. Claro que no todos los juegos pueden ser obras maestras...

¿Cuál es el problema entonces? Lo que más nos ha molestado es la repetitiva estructura de las misiones del juego. El objetivo en todos los «episodios» (ordenados en tres niveles) es siempre el mismo: impedir que los tanques (que son como jefes) lleguen al principio del nivel. Hay pocas opciones para hacer algo distinto a disparar como un loco e ir avanzando. Por lo menos, los jefes finales de cada nivel —realmente duros de pelar— animan un poco el juego..

Otro defecto de *South Park* es la relativa monotonía de los enemigos. Sólo hay cuatro o cinco que difieran realmente entre sí. Los personajes buenos de verdad están en el modo multijugador y esto hace perder un poco de interés a las partidas en solitario, donde no haces más que tropezar con robots y vacas dementes. Cuando te dedicas a bombardear con bolas de nieve a tus colegas no puedes evitar preguntarte por qué Iguana no incluyó algo parecido en el modo para un jugador o en algún subjuego.

GRÁFICOS **Cada una de las escenas de animación ha sido diseñada y doblada por los creadores de la serie. Es como tener un vídeo exclusivo dentro de tu N64.**

Algo remarcable de *South Park* es el buen diseño de los niveles. Hay montones de puentes, montañas y bajadas. Todo este trabajo hace que los recorridos —totalmente lineales— por los distintos escenarios sean más o menos interesantes. Los fondos son poco variados: se repiten las colinas nevadas salpicadas de cuevas marrones. Hay algunas excepciones —como el supermercado del nivel cinco—, pero lo que domina es la impersonalidad de los decorados, y eso explica que sea relativamente fácil perderse. También nos ha decepcionado la gran cantidad de niebla. Iguana aprendió a hacer juegos sin niebla con *Turok 2*. ¿Qué ha pasado aquí?

El modo multijugador es una especie de cajón de sastre en el que cabe todo. Parte de su gancho reside en la gran cantidad de animaciones y *samples* que hay para cada personaje. No puedes dejar de reírte cuando los ves haciendo el payaso. Verlos y oírlos en acción con sus amigos es algo inevitablemente divertido. Menos emocionante es jugar con ellos. El poder de las diferentes armas está descompensado, y los escenarios son demasiado grandes y confusos. Con todo, es la mejor parte del juego y es más que probable que acabes retorciéndote de dolor de barriga... de la risa. Y eso no lo tienen ni Bond ni Turok.



Utiliza el pollo francotirador para abatir a ese alien despistado.

Este modo multijugador nos ha provocado serias dudas acerca del límite que impone Nintendo a los desarolladores. En este juego hay montones de palabrotas, Kenny muere un montón de veces, etc, pero no hay sangre y los personajes muchas veces quedan fuera de combate, en vez de muertos. Tenemos la sensación de que Parker y Stone, los creadores de los personajes han tenido que reprimir sus ansias por incluir «material altamente sensible» en el juego. Si bien lo hay, no vayas corriendo a comprarlo esperando encontrar litros de sangre.

Aunque pasáramos por alto los defectos enumerados, a *South Park* seguiría faltándole durabilidad. Siempre que conserves la munición, los niveles serán fáciles. Todo consiste en caminar hacia atrás, disparando a los tanques desde una distancia prudencial. El juego no intenta sorprenderte. Pronto te darás cuenta de que pasear por los niveles comporta un encuentro inevitable con una estampida de vacas o aliens o juguetes. Y que liquidarlos es pura rutina. De no ser por los jefes, te acabarías el juego en un plis-plas.

A pesar de todo, *South Park* es muy divertido y bonito de ver, y está repleto de clips provenientes de la serie de televisión. No es *Mario*, ni *Zelda* y no justifica la compra de una N64, pero te reirás un montón con sus salidas de tono, y no deja de ser un curioso aperitivo a la serie de televisión, que no tardará en llegar a nuestros televisores.

NO HAY UN JEFE BUENO

No podemos negar que South Park es un poco decepcionante. Es probable que sea porque guarda buena parte de sus recursos para los jefes finales. Es un poco irritante que fallar cuando intentas matar a un jefe signifique tener que retroceder en el nivel para volver a enfrentarte a él. De todos modos, esto complica el juego y lo hace más emocionante. Te hemos hablado de dos o tres de estos jefes finales, aunque hay más. De todos, el mejor es el último. Un jefe duro como el acero para el que necesitarás todas las armas del mundo.

Ninguno de los jefes es especialmente complicado si conoces los movimientos adecuados. Rodearlos en círculo es una táctica bastante útil. Muévete hacia atrás y hacia un lado a la vez mientras te giras poco a poco para tener al jefe a la vista. Así podrás ponerte a su espalda, donde suele encontrarse su punto débil. A menudo, si hay algún objeto entre tú y el jefe no temerás a las represalias. El malo enorme y amorfo en el nivel dos es especialmente fácil de eliminar si sigues esta táctica.

Por lo que respecta a las armas, el Pollo Francotirador es el mejor de todos. Rápido, preciso y nunca falla; ni con los peores enemigos gasta más de diez balas. También puedes utilizar la bola teledirigida supercargada para machacarlos a gusto. Nuestro último consejo es que, si te quedas sin munición, abandones. La bola de nieve, incluso la del pipí, no es definitiva. Es decir, que una retirada a tiempo siempre es una victoria.



La silueta de un pavo gigante recortada en la noche. ¡Qué poético!

En la nave espacial te enfrentarás a los aliens peligrosos.

Mr Hat tiene previsto lo peor…

…controla este robot gigante y quiere acabar contigo.

¡Mucho ojo con esta masa informe!

Mira lo que pasa cuando te cargas a un jefe. ¡Pollo para todos!

6 GRÁFICOS

Los personajes y las secuencias de vídeo están muy bien, pero hay demasiada niebla y nieve.

9 SONIDO

Risitas, risas y risotadas resuenan como en una iglesia. Incluso su música de Navidad nos enorgullece.

5 TECNOLOGÍA

Tiene la misma que Turok 2, pero no funciona. ¿Por qué?

6 DURABILIDAD

Los niveles no satisfacen ni en cantidad ni en calidad, pero el modo multijugador te entretendrá bastante.

VEREDICTO

Es un shoot 'em up en primera persona un poco monótono, pero la grandeza de la serie de televisión puede con todo.

80

¡ESO DIGO YO!

Expresa tu opinión en 64

En la Redacción, cuando analizamos de un juego, nos gusta creer que nuestro criterio es acertado. Pero no siempre es así. Tú tienes tus propias ideas, y seguro que en más de una ocasión piensas que estamos equivocados. Bueno, esperemos que esto no suceda muy a menudo.

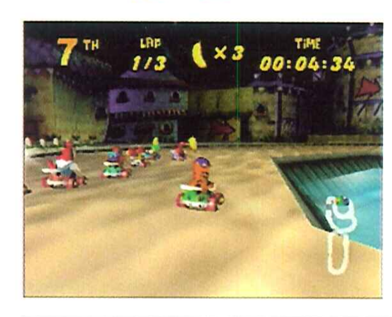
Por eso, nos interesa saber qué piensas; a nosotros *F-Zero* nos revoluciona las glándulas adrenalínicas; ¿a ti también? *Mission: Impossible* ¿es una obra de arte defectuosa o un completo desastre? El modo Batalla de *Diddy Kong Racing* ¿debería estar mejor considerado? Hemos creado esta sección para que puedas poner el punto sobre las íes acerca de cuestiones como éstas. Lo único que tienes que hacer es escribir el análisis de un juego para N64. Puede tratarse de un juego que te encante o que aborrezcas, lo que importa es que tengas algo interesante que destacar. Ah, y sobre todo debes incluir una puntuación y asegurarte de no escribir más de 100 palabras (el dire se pone histérico cuando ve demasiadas letras juntas y rápidamente desenfunda su látigo). Envíalas a:

¡Eso digo yo!
Magazine 64
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

DIDDY KONG RACING

Me pasé un día entera haciendo cola para comprar *Diddy Kong Racing*, y me llevé una tremenda decepción cuando lo probé, ya que no es ni la mitad de bueno que *Mario Kart 64*.
El modo para un jugador (Modo Aventura) es grande y muy colorista, y puedes hacer un montón de cosas, pero al cabo de un rato resulta de lo más aburrido. Cuando ya has dado con todos los mundos, siempre es lo mismo; compites en los desafíos Silver Coin y vuelves a repetir las mismas acciones en cada circuito. *Mario Kart* es un juego de carreras más sencillo, pero mucho más divertido, y es mucho mejor en el modo multijugador. En *Diddy Kong* no puedes gozar de la filigrana turbo en los giros.
Martín Cadena, Vigo





PILOTWINGS 64

Mucha gente no ha disfrutado de este juego, y es una lástima, ya que es uno de los mejores títulos que se pueden comprar para N64. No cuenta con armas enormes o con planes de campaña militares muy avanzados, pero la sensación de vuelo es una pasada. Cuando eres el Birdman, puedes dedicarte a volar y gozar del espectáculo sin preocuparte por un objetivo, y el escenario es una auténtica gozada.

Aunque puedes disparar cohetes desde el Gyrocopter un par de veces, lo más divertido es cuando debes disparar a un robot del tamaño de Godzilla con un mostacho descomunal. Tenéis que probar este juego. Es fascinante.
Félix Barral, Tenerife





FIGHTERS DESTINY

Os explicaré un caso extraño. Después de leer vuestro análisis, compré el juego esperando obtener algo parecido a *Tekken*. Pero, de hecho, no tiene nada que ver; es muy lento, y un poco aburrido, hasta que le pillas el truco.
No es como los juegos de lucha tradicionales, se parece más al judo: predominan los agarres y las proyecciones, aunque no faltan los inevitables movimientos especiales.
El sistema de puntos, mediante el cual debes anotar puntos tras ejecutar ciertos movimientos, es muy bueno, y casi siempre logra evitar el típico martilleo de botones y te obliga a pensar en los movimientos que debes llevar a cabo para hacerte con la victoria.
Jaime Revuelta, Santander





QUAKE 64

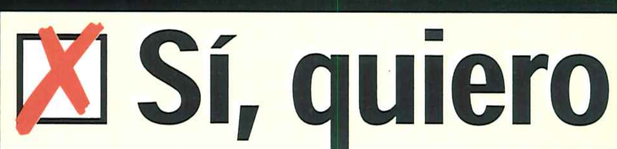
Uno de mis amigos tiene un PC, y durante siglos ha estado pavoneándose delante de mi porque él podía jugar a *Quake* y yo no. Pues ahora ya puedo. Y no entiendo a qué viene tanta expectación. El modo para un jugador es aburrido y ni la mitad de bueno que en *Turok* o *GoldenEye*. Por otro lado, el lanzacohetes y la pistola de luz no pasan de ser armas medio decentes. El modo para varios jugadores tampoco es nada del otro mundo; ya sé que los que tienen un PC pueden jugar partidas conectados en red vía Internet pero, tras ver *Quake 64*, eso no me parece demasiado divertido. Ahora me dedico a amargar a mi colega diciéndole que yo puedo jugar a *GoldenEye* y él no.
José Manuel Quintana, Madrid





Acceso a la Universidad para mayores de 25 años

¿Quieres acceder a la Universidad?



recibir Gratis y sin compromiso información sobre el Curso :

____

____

____

Y conseguir completamente gratis la Guía CCC.

Nombre y apellidos ______________________

Fecha de nacimiento / /

Domicilio ______________________

Bloque N.º Piso Prta.

Cód. Postal Población

Provincia

Teléfono D. N. I.

E-Mail

Sin Estudios Previos

¿Quieres tener una nueva oportunidad para estudiar una carrera? ¿Poder sacarte un Título Superior? Aunque no cuentes con estudios previos, si tienes más de 25 años todo lo que necesitas es decir "Sí, quiero" y te facilitaremos gratuitamente información sin compromiso. Si quieres, puedes. CCC 902 20 21 22.

Manualidades y Decoración
- Monitora de Manualidades
- Técnico Especialista en Manualidades
- Decoración
- Escaparatismo

Fotografía e Ilustración
- Fotografía
- Aerografía • Dibujo

Empresa e Informática
- Asesor Fiscal • Contabilidad
- Administración de Empresas
- Dirección Financiera
- Aux. Administrativo
- Dominio y Práctica del PC (Win. 95 y 98)
- Introducción al Euro

Música
- Guitarra • Teclado
- Solfeo • Acordeón

Marketing y Ventas
- Marketing • Supermercados
- Psicología y Ventas

Belleza y Moda
- Peluquería • Esteticista
- Diseño de Moda
- Corte y Confección

Auxiliares Sanitarios y Veterinaria
- De Enfermería
- De Geriatría • De Puericultura
- De Rehabilitación
- De Jardín de Infancia
- De Clínica Veterinaria
- Técnico en Animación Geriátrica
- Técnico en Recuperación y Terapias Manuales

Deporte y Salud Física
- Monitor de Aeróbic
- Quiromasajista MDF
- Preparador Físico y Deportivo
- Monitor de Gimnasios

Oposiciones
- Aux. de Correos
- Prof. de Autoescuela

Electrónica - Radio - TV

Gestión Inmobiliaria

Técnicos
- Carné de Instalador Electricista
- Fontanería
- Mecánica • Carrocería
- Técnico de Mantenimiento

Cultura e Idiomas
- Graduado Escolar
- Acceso Univ. mayores de 25 años
- Escritor
- Inglés • Francés • Alemán • Ruso

Calidad, Riesgos Laborales y Medio Ambiente
- Técnico en Medio Ambiente
- Técnico en Calidad y Certificación
- Técnico en Prev. de Riesgos Laborales

Cocina y Hostelería
- Cocina Profesional
- Jefe de Comedor
- Camarero • Barman

Otras Profesiones
- Bibliotecario y Documentalista
- Investigación Privada

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA
Gracias.

PJ 5

Tu información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).



902 20 21 22

JUEGA CON...



CONCUR F1 GRA

Y participa en el sorteo de 20 cartuchos de F1 World Grand Prix.

Ya sabes que se nos saltaron las lágrimas cuando se presentó este juego. ¡Por fin un gran simulador de carreras en la Nintendo 64! Cuando lo probamos no sólo se nos saltaron, sino que inundamos la Redacción: el mejor simulador de Fórmula 1 era una realidad de 64 bits. Fíjate lo que lloramos que acabamos jugando a Wave Race...

El mundo de la Fórmula 1 es uno de los más competitivos y duros. En cada carrera los pilotos pierden varios kilos de peso y se enciende un odio feroz entre ellos. Los frecuentes cambios de equipo de una temporada a otra no hacen sino agravar la presión que tienen que soportar estos modernos aurigas. La otra cara de la moneda está adornada con viajes, dinero, fama, novias despampanantes y la libertad de poner el coche a 300 por hora sin que te persiga una escuadrilla de helicópteros de la poli.

Con F-1 World Grand Prix, podrás viajar (de Australia a España, de Argentina al Japón), ponerte en contacto con grandes pilotos, saborear las mieles del éxito, competir contra tus amigos... Y todo sin perder un gramo, sin jet-lag, sin peleas entre compañeros, sentadito en pijama ante el televisor...

Por cierto, en las últimas semanas ha sido noticia que el piloto catalán Marc Gené va a participar en el próximo mundial de F1, en la escudería Minardi-Ford. Se acabaron en la Redacción las discusiones acerca de la calidad de Schumacher contra la habilidad o suerte de Villeneuve. A partir de ahora, sólo hablaremos de las hazañas de Gené. Esperamos encontrar su versión virtual en la continuación de F-1 World Grand Prix.

Si quieres seguir los pasos de nuestro compatriota, no puede faltar F-1 World Grand Prix en tu programa de entrenamientos, así que mete la séptima marcha y contesta estas preguntas:



A- ¿De cuántos circuitos co en F-1 World Grand Prix

B- ¿Quién fue el campeón d

CUPÓN

RESPUESTAS: ....

....

NOMBRE:. ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

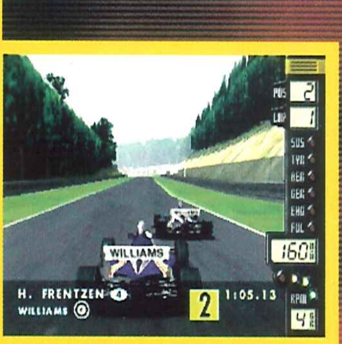
CÓDIGO POSTAL: ....

PAÍS: ....

TELÉFONO: ....

Rellena el cupón y envíalo antes del 1 de abril a:
CONCURSO F1 WORLD GRAND PRIX, MAGAZINE 64,
PASEO SAN GERVASIO, 16-20, 08022 BARCELONA



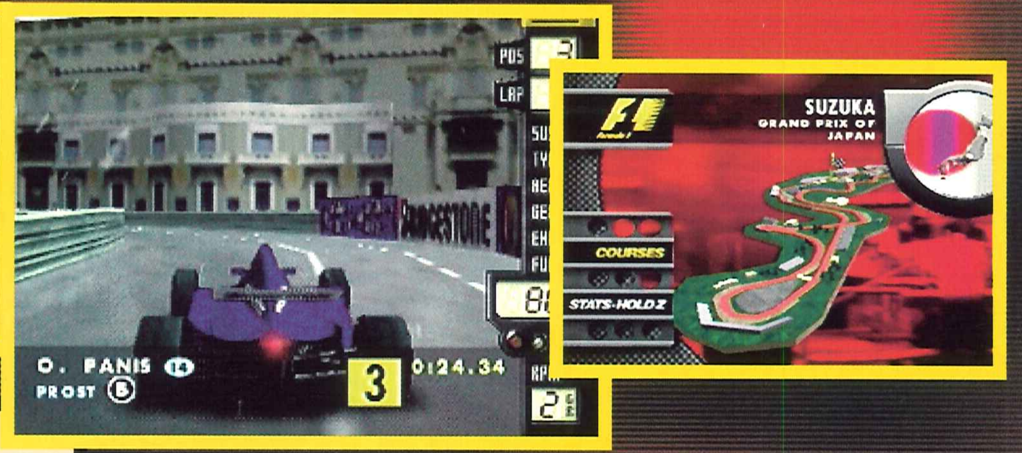


SO

WORLD

AND PRIX





nsta una temporada

x?

el mundo de F1 en 1997?

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.

2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.

3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.

4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.

5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.

6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.

GANADORES DEL CONCURSO F-ZERO X

Javier Amo (Vigo)
Moisés Araez Ruíz (Murcia)
Ignasi Bertran (Barcelona)
Néstor Calvo Romero (Zaragoza)
Miguel Manuel Camacho (Madrid)
David Domínguez (Sevilla)
Cristian García Martínez (Madrid)
Mayka Giménez Garcerán (Alicante)
Daniel Gutiérrez Paños (Berga)
Óscar Lago (Vigo)
Antonio Lozano Escudero (Lleida)
Gabriel Martos (Almería)
Xavi Ordóñez Tornes (Girona)
David Palomares Martínez (Cartagena)
Jorge Pérez León (Castellón)
Sandra Romero Guerrero (Murcia)
José Luis Sanoy Lostes (Lleida)
Antonio Saura Moreno (Murcia)
Javier III Villarral (Madrid)
David Vallvé Serra (Tarragona)

RESPUESTAS CORRECTAS

A- 4
B- 4



COMO...

conseguir todas las armas

THE LEG

64 STAR GAME

LO QUE DIJIMOS

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

Analizamos The Legend of Zelda en los números 12 y 13, y llegamos a la siguiente conclusión:

Super Mario marcó un hito en la historia del software de entretenimiento, Zelda ha marcado el principio de una nueva era.

99%

y equipamientos en

END OF ZELDA

OCARINA OF TIME



Es de esperar que tendrás más o menos 87 años cuando logres encontrarlo todo en Zelda. Permítenos que te echemos un cable para arrancar con buen pie...

En *The Legend Of Zelda: Ocarina of Time* tienes que hacer un montón de cosas más aparte de viajar en el tiempo, matar dragones, rescatar a princesas y, en líneas generales, salvar al mundo. Para empezar, vas a necesitar un inventario completísimo repleto de equipamiento y un arsenal que ni los Marines. Como somos tan generosos, estamos dispuestos a enseñarte dónde se encuentra todo lo que hace falta y muchas cosas más, de modo que, cuando al final llames a la temida puerta del malvado Gannondorf, no eches nada en falta. Dicho esto, vamos allá.

GO! GO!

ARSENAL

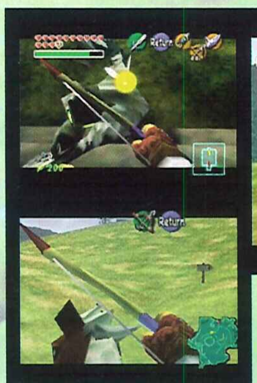
Debes machacar a un montón de monstruos y liquidar a cantidad de jefes, así que vas a necesitar un buen arsenal de objetos punzantes para encargarte de todos ellos. Por suerte, en Zelda los artilugios ofensivos crecen por debajo de las piedras. Aquí los tienes.

Bombas



Para poder llevar o lanzar bombas (ya sean del tipo flor o de bolsa), debes conseguir el Brazalete Goron. Cuando hayas encantado a Durania, Rey de los Gorons, con la canción de Saria (como Link joven), él mismo te lo dará. Y a partir de aquí... ¡a bombardear!
Sirven para: Encontrar entradas secretas y grutas, matar a los Beamos y al Dodongo.

Arco de las Hadas




Se encuentra en el Templo del Bosque, en la sala central octogonal del segundo piso, justo después de la escalera en la que debes disparar al primer retrato de Poe. El Arco de las Hadas puede disparar diferentes tipos de flecha que se le ofrecen a Link cuando la partida está más avanzada. Sirve para: Disparar y accionar palancas, matar desde lejos (sólo Link adulto).

Flechas de Hielo



Las «azulinantes» (¡toma ya!) Flechas de Hielo son la recompensa que obtendrás si actúas con valentía y superas con éxito el Campo de Entrenamiento Gerudo. Están en el centro del complejo dentro del laberinto central. Antes de llegar a este punto asegúrate de tener al menos siete llaves de plata. Sirven para: Golpear el hielo (sólo Link adulto).

Tirachinas de las Hadas




La primera arma lanzaproyectiles de Link es una especie de catapulta antediluviana. La encontrarás dentro del árbol Deku; entra por la puerta del segundo piso, supera el cofre que hay al lado del muro de la enredadera. Derrota al Matojo Deku que hay dentro y verás que el Tirachinas está en la estancia siguiente. Sirve para: Disparar a las bestias (sólo Link joven).

Bumerán



El inseparable bumerán de Link se encuentra en una sala que queda a la derecha, en la parte trasera de las tripas de Lord Jabu-Jabu. Deberás colocar a la Princesa Ruto sobre el interruptor para que la puerta permanezca abierta y, a continuación, matar a todos los Stingers si quieres conseguirlo. Sirve para: Accionar interruptores, lesionar a los enemigos (sólo Link joven).

Flechas de Fuego





El primer ejemplo de munición especializada para el Arco de las Hadas. Las Flechas de Fuego, que explotan con una llamarada roja, se encuentran justo después de que hayas liberado el Templo del Agua del yugo de Morpha. Párate en la isla que hay encima y lanza una flecha al sol naciente a través de los dos postes que hay más adelante. Las Flechas de Fuego serán tu recompensa. Sirven para: Encender antorchas y tostar monstruos (sólo Link adulto).

Flechas de Luz




Las increíbles Flechas de Luz las ha forjado la mismísima Bondad, y resultan de vital importancia en la batalla final contra Gannondorf. Si visitas el Templo del Tiempo antes de acercarte al castillo para el encuentro final, podrás ver una breve escena de vídeo y también podrás ver las Flechas. Alguien te quiere hacer un regalo... Sirven para: Inmovilizar al despiadado Gannondorf (sólo Link adulto).

Bombchu



Estos increíbles ratoncitos mecánicos explosivos son en realidad bombas móviles: coloca uno en el suelo y empezará a avanzar, sorteando incluso los muros, hasta que dé con su objetivo. Puedes comprarlos cuando caiga la noche, en una tienda que hay en los callejones traseros del Mercado Hyrule, y más adelante, aparecen en diversos cofres. Sirve para: Destruir/accionar objetos que estén fuera de tu alcance.

Martillo Megaton



El Martillo Megaton se encuentra en el Templo del Fuego, al que puedes llegar tras cruzar el Cráter de la Montaña de la Muerte. Está en la parte alta, en el quinto piso, al final de una escalera de caracol. Para cargar con este arma poderosa, que produce ondas expansivas que hacen temblar el suelo, necesitarás ambas manos. Es lo único que puede dañar al dragón Volvagia.
Sirve para: Accionar interruptores oxidados, destruir pedruscos y matar a Volvagia (sólo Link adulto).

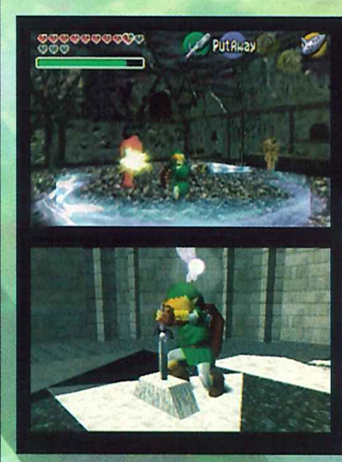
El Gancho arrojadizo



El Gancho, que sirve tanto de arma como de artilugio de escalada, es una de las herramientas de *Ocarina of Time* más útiles para Link. Cuando ya seas Link adulto, ve al Cementerio, empuja la lápida que queda más a la izquierda y métete en la tumba. Compite a la carrera con el espíritu de Dampe, el Cuidador del Cementerio y, si ganas, te dará el Gancho. Estupendo. Es la única arma que funciona bajo el agua.
Sirve para: Trepar y sortear fosos y ensartar a enemigos sumergidos (sólo Link adulto).

Espada Maestra





Sin duda, la mejor aliada de Link. Podrás utilizar la Espada Maestra cuando la arranques de la piedra que hay en el Templo del Tiempo, una vez tengas en tu poder las tres Piedras Espirituales. Cuando seas capaz de ejecutar el ataque giratorio en un solo movimiento te habrás ganado el cielo.
Sirve para: Masacrar a las hordas de monstruos sedientos de sangre.

Gancho Largo Alcance



En esencia es una versión ampliada del Gancho arrojadizo, aunque con un alcance mucho mayor. Por tanto, puedes utilizarlo para salvar distancias más largas. Se encuentra en el Templo del Agua, en el tercer piso, en la sala que hay justo después del lugar en el que luchas contra el malvado Link Espejo.
Sirve para: Escalar distancias que te sería imposible escalar con el Gancho arrojadizo; derrotar a Morpha (sólo Link adulto).

Cuchillo del Gigante



El Cuchillo del Gigante, una espada enorme que se maneja a dos manos. Te lo dará un habitante gigantesco de Gonon City (siempre y cuando seas Link adulto) a cambio de 200 Rupias. Es el doble de potente que la Espada Maestra, pero no te durará mucho.
Sirve para: Matar. Hasta que se rompe (sólo Link adulto).

GO! GO!

OTROS ARTILUGIOS

No podrás rescatar a Zelda si confías tan sólo en las armas; por eso, encontrarás un montón más de artilugios que resultarán esenciales para salir airoso de semejante tribulación. Aquí te explicamos qué artilugios son y dónde puedes encontrarlos.

Ocarinas

Durante la partida recibirás dos Ocarinas, la Ocarina de las Hadas de Saria, cuando abandones por primera vez Kokiri Woods, y la Ocarina del Tiempo, que Zelda lanza dentro del foso del castillo cuando la pesadilla de Link se convierte en terrible realidad, justo antes de llegar al Templo del Tiempo con las tres Piedras Espirituales. Sirven para: Tocar canciones (que sirven para hacer que salga el sol, o para transportarte a diversos lugares, invocar caballos, congelar a los muertos vivientes, y muchas cosas más).









Guantes Plateados

Cuando entres por primera vez en el Templo del Espíritu, deberás ser el Link joven y arrastrarte por el túnel estrecho. Allí está Nabooru, Reina de Gerudo, y te pedirá que encuentres sus Guantes Plateados. Están guardados en el tercer piso, custodiados por un Nudillo de Hierro. Sirven para: Mover el enorme bloque de piedra que bloquea la entrada a la parte del Templo del Espíritu.







Túnica de Zora

Esta túnica azul tan elegante permite a Link respirar bajo el agua. Utiliza el fuego azul (que puedes embotellar en la Cueva de Hielo, a la izquierda de donde en su momento descansó Lord Jabu-Jabu), para descongelar al Rey Zora y te obsequiará con la Túnica de Zora, vital para avanzar por el Templo del Agua en el Lago Hylia. Sirve para: Sobrevivir bajo el agua (sólo Link adulto).







Escudo Hylian

No tardarás en percatarte de que tu inseparable Escudo Deku necesita un sustituto, ya que, al ser de madera, lo más probable es que se chamusque en las zonas más tórridas de Hyrule. Puedes comprar el Escudo Hylian en el mercado, o ir a la caza y captura de uno en el Cementerio...
Sirve para: Defenderte de los monstruos con grandes fauces.







LOS REGALOS DE LAS GRANDES HADAS

Por todo Hyrule hay seis Grandes Hadas, y todas ellas tienen

¡EL AMOR DE NAYRU!

Cuando llegues al Coloso del Desierto (el exterior del Templo del Espíritu), encontrarás un oasis seco. Si tocas la Canción de las Tormentas se llenará y se convertirá en una Fuente de las Hadas que curará tus heridas. La gran Hada está justo en frente, al lado de una palmera, donde hay una fisura en el muro; bombardéalo otra vez para acceder a la Gran Hada. Esta vez, el premio es el Amor de Nayru, una concha mágica protectora que anulará todo daño recibido durante un par de minutos. Resulta vital contra el Nudillos de Hierro y contra el propio Gannondorf.







¡EL FUEGO DE DIN!

Cuando te escurras en el Castillo Hyrule como Link joven, justo detrás de las puertas verás un pequeño callejón sin salida en el que hay un gran pedrusco. Con una bomba (que puedes conseguir en Goron City y en el Bazar de Hyrule cuando tengas del Brazalete de Goron), vuélalo en pedazos y entra en la morada de la Gran Hada. Puedes memorizar este hechizo en uno de los botones C y, cuando lo actives, se desatará una tremenda lengua de fuego alrededor de nuestro héroe. ¡Bestial!







Lente de la Verdad

Sin ella no podrás cruzar el Templo de las Sombras. Cuando seas Link adulto, llegará un momento en que verás el pueblo Kakariko en llamas a causa del ataque despiadado de un demonio del pozo. Deberás aprender la Canción de las Tormentas que te enseñará el hombre del molino, volver como Link joven, tocar la canción (para drenar el pozo), y meterte en el pozo; en la pequeña mazmorra está la Lente de la Verdad.
Sirve para: Ver pasadizos y salas escondidas, evitar trampas y fosos.







Guantes Doradas

Los Guantes Dorados son mejores que los plateados, y te permiten alzar objetos más pesados. Sólo puedes conseguirlos al final del juego, cuando estás despejando las barreras de la Torre de Ganon. Están en la cámara del Templo de las Sombras. Sin embargo, para recogerlos necesitas el Gancho de Largo Alcance, Flechas de Fuego y la Lente de la Verdad. Sirven para: Apartar el bloque que te impide entrar a la Gran Fuente de las Hadas, en las afueras del Castillo de Gannondorf, y para retirar bloques similares en la Cámara de la Luz y dentro de la Cámara del Fuego.







algún obsequio mágico para Link. Son muy útiles, y aumentan los poderes de Link una barbaridad. Pero estas hadas están un poquito locas, y hacen más muecas y gestos raros que Rocío Jurado cuando no están contenta con el crespado de su cabellera. Pero debes tener paciencia. Cuando estés dentro de sus guaridas, sitúate sobre el símbolo del Triforce y toca la nana de Zelda para invocarlas.

¡VIENTO DE FARORE!

En los dominios de Zora, donde descansa la abultada presencia de Lord Jabu-Jabu, encontrarás una pequeña masa continental en la esquina superior derecha, con una cueva bloqueada por montones de pedruscos. Hazlos añicos con tus bombas y dentro te esperará otra Hada. Esta dama loca posee el secreto del Viento de Farore, un hechizo de teletransporte limitado. Memorízalo en un botón C y su espectacularidad de color verde brillante te permitirá establecer un punto de referencia dentro de una mazmorra que podrás abrir desde otras zonas de esa misma mazmorra. Genial.



¡MAS MAGIA!

Dentro del temible Cráter de la Montaña de la Muerte (necesitas la Túnica de Goron para sobrevivir) hay un pasadizo, en lo alto de los muros, bloqueado por pedruscos. Esta vez debes utilizar el Martillo Megaton para pulverizarlos y entrar a placer. Este hada ampliará el medidor de magia de Link, de modo que no deberás preocuparte por abusar de la Lente de la Verdad, de las Flechas de Fuego o de cualquier otra cosa relacionada con la magia. Como tu medidor de magia no esté a tope, no tendrás ni una oportunidad contra Gannondorf.



¡ATAQUE GIRATORIO!

La primera Gran Hada vive en la cumbre de la Montaña de la Muerte. Si te aventuras como Link joven, serás recibido por el inestimable búho (a su izquierda está la entrada al Cráter de la Montaña de la Muerte y a su derecha hay un tramo de pared un poco extraño. Bombardéalo y entra). Dentro está la primera hada, que te obsequiará con el Ataque Giratorio. Para cargarlo, mantén pulsado B y podrás disfrutar de un fabuloso círculo de fuego mortal producido por el giro de tu espada. Si le da una vuelta rápida a la palanca analógica y martilleas B se producirá un latigazo más rápido pero menos potente.



¡REDUCCION DE DAÑO!

Mayor seguridad contra Gannondorf. Necesitarás los Guantes Dorados para dar con esta Hada (está dentro del Castillo de Ganon, en la cámara del Templo de las Sombras); está escondida detrás de la estructura de granito que bloquea y en la cual también estaba el Hada que te dio el Fuego de Din. Gracias a los Guantes Dorados puedes levantar esta piedra gigantesca y lanzarla a un lado como si de una pluma se tratase. La última Gran Hada que hay dentro cargará a tope tu salud, por lo que sufrirás la mitad de daño que antes cuando te ataquen. Te va a ir de perlas...



Botas de Hierro

Este calzado pesado (que te concede el lastre necesario para tus incursiones subacuáticas) está en la Caverna de Hielo. En la sala en cuyo centro hay una guadaña de hielo enorme, funde el hielo azul con fuego azul y avanza hacia la sala de los bloques deslizantes. Resuelve el puzzle y podrás acceder a las Botas de Hierro que custodia un Wolfos blanco. Sirven para: Caminar bajo el agua y alcanzar profundidades inalcanzables de otro modo (sólo Link adulto).



Túnica Goron



Sin esta túnica, morirás chamuscado como un pollo en la cazuela tanto en el Cráter de Montaña de la Muerte como en el Templo del Fuego. Por suerte, la Túnica se encuentra en la cercana Goron City. Cuando vuelvas a la ciudad ya de adulto, para al Goron rodante con una bomba, y el pétreo tipejo (que en realidad es el hijo de Durania) te obsequiará con la Túnica Goron. Sirve para: Resistir altas temperaturas, tener un aspecto la mar de elegante.

Botas Flotantes



Sin ellas tampoco podrás cruzar el Templo de las Sombras ni el Templo del Espíritu. Te permiten caminar sobre al agua, sobre las arenas movedizas e incluso correr por el aire durante unos segundos preciosos. Las encontrarás en la entrada del Templo de las Sombras, en la sala del gran Pájaro de Piedra. Utiliza la Lente de la Verdad para dar con el muro falso y cruza dos salas más hasta llegar a las Botas Flotantes. Sirven para: Caminar por el aire (sólo Link adulto).

Escudo Espejo

Sólo podrás obtener esta maravilla reflectante casi al final de la partida cuando te hayas ganado la confianza de Gerudo y estés dentro del Templo del Espíritu. Lo encontrarás en el tercer piso del Templo, al que se llega por la sala del segundo piso en la que hay una estatua inmensa de Coloso. Es el premio por derrotar al Nudillo de Hierro. Sirve para: Reflejar la luz, derrotar a Twinrova y como protección general (sólo Link adulto).

Piedra de la Agonía



No se trata de un ítem que debas poseer a toda costa, pero la Piedra de la Agonía te puede ir muy bien. De concepto similar a la Lente de la Verdad, la Piedra hará que tu Rumble Pak vibre cuando te acerques a algo secreto. La única forma de conseguirla es recogiendo veinte fichas Gold Skulltula y entrando en la Casa de Skulltula; uno de los niños que rescates te dará la Piedra.
Sirve para: Detectar objetos escondidos, grutas y cosas secretas.

DUDAS Z

Todo lo que querías saber sobre el mejor Juego del Mundo y te has atrevido a preguntar.

P ¿Cuáles son las primeras armas que aparecen en el juego?

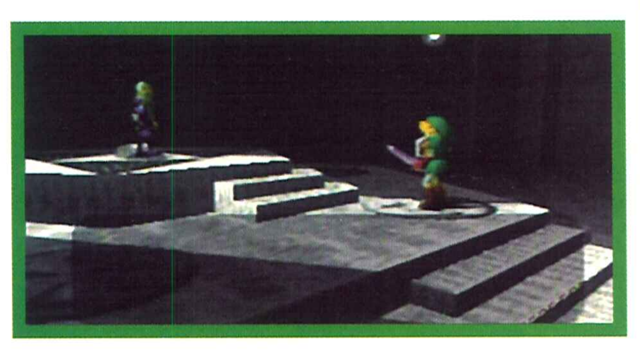
R Al principio del juego no tienes armas: debes encontrar la Espada Kokiri en Kokiri's Forest, comprar el Escudo Deku en la tienda e ir a ver al Árbol Deku para seguir recogiendo nuevas armas en su interior (las Semillas Deku, el Tirachinas y los Palos Deku).

P ¿Dónde aparece Epona?

R Epona está en el Rancho Lon Lon desde el principio del juego, y es aún muy pequeña (como Link). Te la presentará Malon, la niña que conociste en el Mercado de Hyrule (o en la entrada del Castillo de Hyrule si en el Mercado no hablaste con ella).

P Ya soy mayor y necesito volver a ser niño para resolver algunos puzzles que de mayor no aparecen o no puedo resolver. ¿Cómo vuelvo atrás en el tiempo?

R Regresa al Templo del Tiempo y verás que, junto a la base en la que encontraste la Espada Maestra, se encuentra Sheik. Habla con él y te enseñará una canción llamada Preludio de la Luz (Prelude of Light). Cuando Sheik se vaya, acércate a la base y pulsa A para clavar la Espada en el suelo. Así retrocederás siete años en el tiempo y volverás a ser niño. Cuando necesites ser mayor, tan sólo tendrás que tocar el Preludio de la Luz —que te teletransportará al Templo otra vez— y, allí, desclavar la espada de nuevo.









P Estoy en el Cráter de la Montaña de la Muerte y tengo muchos problemas. El primero es que sólo puedo estar un tiempo porque el calor acaba matándome. ¿Es aquí donde hace falta el traje rojo? Si lo es, ¿dónde está? El otro problema es que no sé cómo continuar, porque nada más entrar se me acaban los caminos posibles, y la única opción es saltar a la lava del volcán. ¿Qué tengo que hacer?

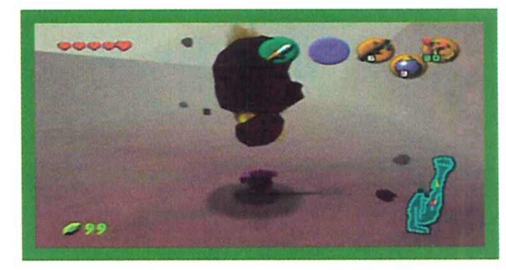
R Sí, el calor te matará después de unos segundos si no llevas el traje adecuado, que efectivamente es el de color rojo. Puedes comprar este traje en la tienda de los Gorons, pero si quieres conseguirlo gratis, intenta parar con una bomba al Goron que no para de rodar por uno de los pasillos concéntricos de su cueva. Si logras que pare y hablas con él, te dirá que es hijo de Darunia y que debes salvar a su padre, que ha sido capturado por el dragón Voragia. Para que puedas hacerlo, te regalará la túnica roja, merced a la cual el calor del Cráter no afectará a tu salud (pero sí la lava, ¡cuidado!). Cuando ya tengas la túnica roja, podrás volver al cráter, pero no por donde habías ido antes, sino por una entrada secreta: ve a donde estaba el trono de Darunia, arrástralo hacia atrás y entra. Aparecerás en el Cráter de la Montaña de la Muerte, pero en otra zona.

P Soy mayor y aún no puedo tener más de 99 Rupies. ¿Es que me he dejado algo por hacer?

R Sí, pero sólo puedes hacerlo cuando eres mayor. Necesitas recoger los ídolos de 10 Skulltulas Doradas y, cuando los tengas, ir a la casa de las Skulltulas en Kakariko's Village. Allí verás que una de las arañas ha recuperado su forma humana, y como recompensa te dará una bolsa de dinero de adulto (capaz de contener hasta 200 Rupies).

P ¿Qué hay que hacer en la Montaña de la Muerte cuando eres mayor? Navi no deja de decirme que vaya a la Montaña, pero todo está como cuando lo superé siendo niño. ¿Es que hay algún sitio que no he visto?

R Sí, lo hay. Tienes que subir y, antes de llegar a la entrada de la cueva de los Goron, girar a la izquierda donde hay un palo de madera del que pende un trapo que indica la dirección del viento. Desde donde está el palo verás que hay una sección más alta con tres rocas. Ve allí, ignora la primera roca (la de la izquierda) y rompe las otras dos con bombas. Para romper la segunda tendrás que lanzar la bomba justo antes de que explosione. Cuando lo hayas conseguido, sube y sigue andando, esquivando los derrumbamientos. Al final, hay una enorme pared por la que puedes trepar y, arriba del todo, está una de las entradas al Cráter de la Montaña de la Muerte (esta entrada no sirve de mucho, pero al menos sabrás lo que estás buscando y lo que te sucede cuando entras). Junto a esta entrada hay otra que podrás abrir con una bomba. Hazlo si quieres conocer a otra Hada Buena (Great Fairy).



P Estoy en el Dominio de Zora, donde el Rey me pide que encuentre a su hija, pero no me deja pasar por la entrada que hay tras él y que da acceso adonde está Jabu-Jabu. En el Lago Hylia hay una botella con una carta en el fondo, supongo que de la hija del Rey Zora, pero no consigo bucear hasta el fondo para alcanzarla. ¿Qué tengo que hacer?

R Sí, necesitas la botella con la carta para enseñársela al Rey Zora y que te deje a pasar para buscar a la

¡ZELDICAS

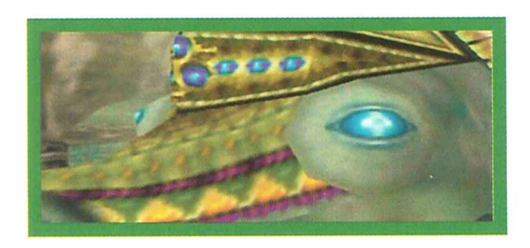




Princesa Ruto, que está en el interior de Jabu-Jabu. Para bucear más necesitas un determinado ítem, y para conseguirlo tendrás que jugar con el Zora que hay al final del pasillo que comienza en la sala del trono del rey. Te propondrá un juego y tendrás que aceptar y ganar. Cuando lo hagas, podrás bucear el doble de tiempo. Entonces, desde donde estás (cerca de la catarata), podrás bucear y salir por un agujero que desemboca directamente en el Lago Hylia. Justo delante de ti está la botella con la carta: bucea para recogerla y ve a ver al Rey Zora. Una vez allí, lee la carta y léesela al Rey.

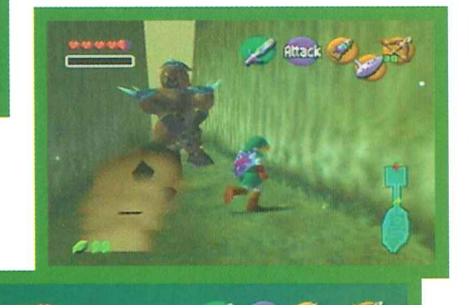
P Ya he conseguido llegar hasta Jabu-Jabu, pero no tengo ni idea de cómo entrar en su interior. ¿Hay alguna manera de hacerlo o es que no se puede?

R Necesitas hacerlo para rescatar a la Princesa Ruto y obtener la tercera Piedra Espiritual. Sólo hay una forma de hacer que Jabu-Jabu abra la boca, y es ofreciéndole comida. Utiliza la botella de cristal en la que encontraste la carta de la Princesa en el Lago para capturar a un pez en la parte que menos cubre del piso inferior del Dominio de Zora. Cuando tengas el pez, vuelve ante Jabu-Jabu y tíralo al suelo delante de él. Ya verás lo que pasa...

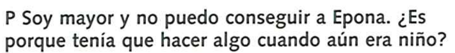


P. Navi dice que Saria está el los Bosques Perdidos, pero ¿dónde? No la encuentro por ninguna parte.

R No está exactamente en los Bosques, sino en el Templo del Bosque. Llegarás a él tras pasar un dificilísimo laberinto atestado de guardias enormes. No darás con Saria hasta haber vencido al jefe final del Templo del Bosque. Y adivina quién es ese jefe...







P Soy mayor y no puedo conseguir a Epona. ¿Es porque tenía que hacer algo cuando aún era niño?

R Sí. Tenías que haber aprendido a tocar la Canción de Epona en Lon Lon Ranch. Si no lo hiciste cuando eras pequeño, tendrás que aprender a viajar al pasado —está explicado más arriba— para aprender esa canción, volver a viajar al futuro y superar un subjuego en el Rancho (una carrera hípica contra Ingo).

P Aún soy pequeño y no sé cómo llegar al fondo del pozo de Kakariko's Village. ¿Hay algún modo de hacerlo?









R El molino de Kakariko's Village regula el nivel de agua del pozo. Para que éste baje, tendrás que «acelerar» el molino. Entra y habla con el organillero, toca la Canción de las Tormentas y el viento de la tormenta que habrás desencadenado hará girar más rápido las aspas del molino. El nivel del agua del pozo bajará y podrás descender por una escalera hasta el fondo. Abajo no encontrarás nada, todavía, pero unos años después sí...

P ¿Dónde está el arco?

R En el Templo del Bosque. Lo encontrarás justo cuando lo necesites, después de haber resuelto infinidad de puzzles, y tendrás que librar una dura batalla para conseguirlo...

P Soy mayor, estoy en el Prado del Bosque Sagrado y busco el Gancho que supuestamente me tiene que

dar Dampe el Enterrador para poder entrar en el Templo del Bosque. Mi problema es que ¡no encuentro a Dampe por ninguna parte!

R El pobre Dampe ha fallecido. Ve al Cementerio de Kakariko's Village y busca dos tumbas delante de las cuales han crecido algunas flores. Colócate detrás de las lápidas y arrástralas hacia atrás. Verás que debajo de cada una hay un agujero. Entra por los dos para acceder a dos subjuegos diferentes. Uno de ellos te dará la oportunidad de conocer al fantasma de Dampe. Si consigues superar la prueba de habilidad que te propondrá, recibirás como recompensa el Gancho que necesitas para entrar en el Templo del Bosque.



P No doy con la Lente de la Verdad que necesito para ir al Templo de la Sombra por todas partes. El mapa me indica que vaya a Kakariko's Village, pero allí tampoco la encuentro. ¿Dónde demonios está?

R No es fácil encontrarla. El mapa no te miente: debes ir a Kakariko's Village, pero allí sólo está la entrada a la mazmorra en la que se encuentra la Lente de la Verdad. Los habitantes de Kakariko's Village te habrán contado una historia acerca de un monstruo que se ha escapado por el pozo por culpa de un niño que vació su agua tocando una canción con una ocarina (se trata de ti, siete años atrás). Baja al fondo del pozo (ya sabes cómo se vacía el agua) y verás una entrada que no viste la vez anterior. Observarás que no cabes por ahí. Tienes que hacerte niño de nuevo —está explicado arriba—, volver y deslizarte por el pasadizo que lleva a... ¡oh, sorpresa, otra mazmorra enorme! Y realmente terrorífica. En algún lugar de esta mazmorra está la Lente de la Verdad, pero ten cuidado con las paredes: no todas son tan sólidas como parecen...

P ¿A quién le doy la gallina azul?

R Al Hermano de la Señora de los Cucos, que está en los Bosques Perdidos. A cambio del Cuco Azul (Kojiro) te dará un Champiñón Extraño. Tienes que llevar tan rápido como te sea posible este Champiñón a su abuela, que está en la tienda de pócimas de Kakariko's Village. La abuela, a su vez, te verá cara de mensajero y te dará algo para su nieto. ¡Qué familia tan pesada!

P ¿Dónde uso la Canción de la Tormenta?

R Por lo que nosotros sabemos, sólo sirve para hacer que el molino de Kakariko's Village aumente de velocidad (algo que tendrás que hacer dos veces en todo el juego). No obstante, es posible que también sirva para uno de los incontables secretos que esconde *Zelda*.

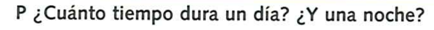
P ¿Cómo acabo con el Fantasma de Gannondorf? Al principio, cuando entra y sale de los cuadros, le consigo dar con las flechas, pero después esquiva todos mis ataques.

R Sí, lo de los cuadros es más o menos fácil, pero a continuación la cosa se complica. ¿No te ha dado una pista Navi? Tu luminosa acompañante te dirá que la única forma de atacar a Gannon es con su propia magia. No debes atacarle, sino devolverle sus ataques con unos cuantos Spin Attack de Espada (ataques giratorios). Es una especie de «partido de béisbol en el que hay que batear pelotas de magia que quitan vida». Muy divertido.

P ¿Cómo descongelo el Dominio de Zora?

R Tienes que acabar con el culpable: el monstruo del Templo del Agua (Morpha). La entrada a este templo está en el fondo del Lago Hylia.





P ¿Cuánto tiempo dura un día? ¿Y una noche?

R En el Valle de Hyrule, el día dura casi tres minutos, y la noche algo más de minuto y medio; en la mayoría de los demás escenarios no pasa el tiempo y, en otros, pasa pero más despacio (como en la Montaña de la Muerte).

P El mes pasado dijisteis en esta sección que en Zelda había 4 espadas, 4 escudos, 4 trajes y 4 pares de botas: ¿era un error o es cierto?

R ¡Fue un imperdonable error! El responsable ya ha sido decapitado. Hay 3 espadas, 3 escudos, 3 trajes y 3 pares de botas. Mil disculpas.

P Estoy estancado en el Templo del Bosque, donde hay una especie de mano que proyecta su sombra en el suelo y que siempre me atrapa y me envía al principio del nivel con un corazón de vida menos. ¿Qué tengo que hacer? Aunque pase corriendo para librarme de esta mano, no sé qué tengo que hacer, ni adónde ir...





R Baja al suelo y no pares de caminar. La sombra se proyectará sobre ti, pero si sigues andando no podrá alcanzarte. Cuando caiga al suelo, aprovecha para darle su merecido (conseguirás un montón de Rupies). De todas formas, no es necesario matar a esta mano, que aparecerá siempre que vuelvas a esta habitación. Tienes que conseguir el arco —si no lo tienes ya— y enderezar el pasillo retorcido que acaba en la sala de la dichosa mano. Para enderezar este pasillo debes clavar una flecha en el ojo que hay justo antes de entrar. Una vez hecho esto, ve por él, abre el baúl azul y amarillo para recoger la llave dorada y déjate caer por el agujero que verás en el suelo. Más tarde, tendrás que retorcer de nuevo este pasillo para acceder a otro similar, que a su vez tendrás que retorcer y enderezar varias veces... No te asustes, es más sencillo de lo que parece.

¿Atascado? Déjate rescatar por nuestros expertos: remite tus preguntas a esta dirección, indicando el nivel y el momento del juego en el que te encuentras.

Dudas Zéldicas, Magazine 64
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



1 Análisis de *GoldenEye, Extreme G, FIFA: Rumbo al Mundial 98, Lylat Wars, Mace, Super Mario 64* y muchos más. Reportaje sobre el hardware de 64 bits.
2 Análisis de *San Francisco Rush, Diddy Kong Racing, Duke Nukem 64, Nagano Winter Olympics, Madden 64* y *NFL QC '98.*
3 Análisis de *Fighters Destiny*. Toda la historia de Nintendo en un súper reportaje. Trucos para *GoldenEye* y *Extreme G.*
4 Análisis de *Yoshi's Story, Snowboard Kids, NBA Pro '98, Aerofighters Assault, Tetrisphere* y *NHL Breakaway.*
5 Análisis de *Mystical Ninja*. Trucos para *Duke Nukem 64, Fighters Destiny* y *Diddy Kong Racing*. Reportaje sobre los desarrolladores japoneses.
6 Análisis de *Quake 64, Wetrix* y *WCW VS NWO*. Guías para *Mystical Ninja, ISS64, FIFA: RM 98* y *Wave Race 64.*
7 Análisis de *Forsaken, NBA Courtside, World Cup '98, GT 64, Bust-a-Move 2* y *Dual Heroes*. Trucos para *GoldenEye, Snowboard Kids* y *Mystical Ninja.*
8 Análisis de *Olympic Hockey '98*. Trucos para *World Cup '98, Forsaken, Quake 64*. Reportaje: ¿Cómo se fabrica un gran juego?
9 Análisis de *Banjo-Kazooie, All Star Baseball* y *Robotron X*. Trucos para *Yoshi's Story, Quake 64* y *WCW VS NOW.*
10 Análisis de *F-1 World Grand Prix, ISS '98, Mission: Impossible* y *WWF Warzone*. Guía completa de *Banjo-Kazooie.*
11 Análisis de *Extreme G 2, 1080° Snowboarding, Buck Bumble, Bio Freaks, Mortal Kombat 4, Bomberman Hero* y *Chopper Attack.*
12 Análisis de *V-Rally 64, Turok 2, F-Zero X, Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Consejos para *ISS '98.*
13 Análisis de *Body Harvest, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Top Gear Overdrive, Knife Edge, Starshot, SCARS, Silicon Valley* y *AirBoarder 64.*
14 Análisis de *Rogue Squadron, Holy Magic Century, Rakuga Kids, NBA Jam '99, NBA Live 99, Bust-A-Move 3* y *Glover.*

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 350 ptas. de gastos de envío)
Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población.................... Código postal:
Provincia: ....
Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑
10 ❑ 11 ❑ 12 ❑ 13 ❑ 14 ❑

Forma de pago
❑ Contra Reembolso
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
❑ Tarjeta de crédito

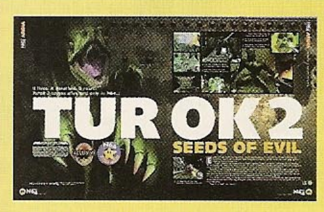
VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Firma:

COMO... salvar el universo en TURO

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Turok 2* en el número 12, y esto, más o menos, es lo que dijimos...

«El inicio de una nueva y emocionante era en la N64. Turok 2 es más grande, más atrevido y más audaz y, sin duda alguna, el mejor juego del año hasta el momento. No veremos nada que se le pueda comparar hasta la llegada de Perfect Dark...

95%

Ya esta aquí la segunda entrega de nuestra guía imprescindible para resolver todos los problemas que puedan surgir en el modo para un jugador, y para ayudarte a dominar el modo multijugador.

Ya sólo quedan dos niveles. Pero dos niveles infestados de enemigos, repletos de armas y aderezados con jefes torturadores. Por eso, después de haber desvelado los trucos y sorpresas de los cuatro niveles iniciales, vamos a rematar la faena con los dos últimos. Aquí y ahora.

Ah, y no sólo eso. También incluimos una guía excelente para partidas multijugador en la que detallamos todo lo que debes saber para machacar a tus rivales y hacer que expiren hasta su último hálito de vida. Y con eso basta. Ahora, sigue leyendo.



GENERADORES DE ENERGIA
CONDENSADOR DE IONES
ARMAS
LLAVES DE NIVEL
UMBRALES
ACTIVADOR UMBRALES
LLAVES PRIMAGEN
EMBRIONES ALIENIGENAS
PLANTA DE ENSAMBLAJE 1
CRISTAL
JEFE
CARGAS MALETIN
PLUMA DE AGUILA
GENERADOR DE CAMPO DE FUERZA
PLANTA DE ENSAMBLAJE 2
ORDENADOR MAESTRO
GENERADOR 4 DEL JEFE PRIMAGEN
BATERIAS



K2 parte 2

¡IMPORTANTE! LEE ESTO...

¡LA RADIACION MATO A LOS DINOSAURIOS!

Antes de empezar la última parte de nuestra completísima guía, hemos pensado que deberías conocer una pequeña curiosidad que descubrimos durante una de nuestras sesiones nocturnas. Dispara el arma Nuke para que tu enemigo quede desamparado y dispárale con el rifle de dardos. Bailará un poquito antes de resucitar como una versión radiactiva de su forma anterior. ¡No veas qué risas!

GO! GO!

NIVEL 5

OBJETIVOS DE LA MISION:
- Destruir tres Embriones Alienígenas
- Rescatar a los cuatro niños
- Volar el Ordenador Maestro con las cuatro Cargas portátiles

LLAVE DE NIVEL 6



1 Puedes encontrar la Llave de Nivel 6 colgada de una enorme columna central que custodian dos torretas láser al fondo de la sala. Primero debes accionar el interruptor que hay en una de las otras salas para que se eleven las plataformas.

2 Cuando, más adelante, hayas destruido las cuatro torretas láser, los campos de fuerza de las otras puertas se vendrán abajo. En una está el Umbral Alienígena.

UMBRAL ALIENIGENA



LLAVE DE NIVEL 6



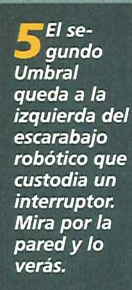
3 Entra en el elevador que hay dentro de la otra sala y no tardarás en dar con otra llave.

ACTIVADOR DEL UMBRAL



4 Detrás de uno de los paneles de esta misma sala está el Activador del Umbral.

UMBRAL



5 El segundo Umbral queda a la izquierda del escarabajo robótico que custodia un interruptor. Mira por la pared y lo verás.



ACTIVADOR DEL UMBRAL





6 Cuando llegues a la zona extensa repleta de plataformas flotantes, salta hacia la encrucijada y gira a la derecha. Destroza los huevos y darás con el Activador del Umbral.

PLUMA DE AGUILA

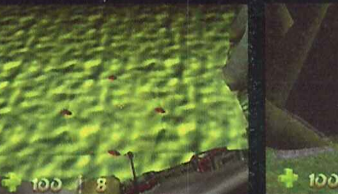


7 Vuelve a la encrucijada y ve por el otro lado hasta dar con la Pluma de Águila. Retrocede por el nivel y utilízala para conseguir la baldosa de los Murmullos.

GENERADOR DE CAMPO DE FUERZA



8 Después del portal para guardar la partida llegarás a una zona en la que hay una columna central rodeada de agua. Crúzala, busca un giro a la derecha y sumérgete en el agua. Nada por el pasadizo hasta llegar a un generador de campo de fuerza. Retrocede por el nivel hasta el tramo en el que estaban los dos campos de fuerza y verás que uno está desactivado. Avanza por el pasadizo hasta el generador principal, que está bien protegido. Dispara a los generadores más pequeños antes de apuntar al principal.



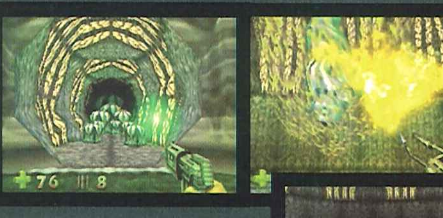


LLAVE DE NIVEL 6

9 Más adelante, llegarás a una terminal de ordenador y verás un pasillo a su derecha. Crúzalo para dar con la última Llave de Nivel 6.



EMBRION ALIENIGENA 1



10 Después de correr por el páramo infestado de alienígenas llegarás a un pasadizo bloqueado por más huevos. Supéralos para dar con el primer Embrión. Cuando lo hayas encontrado, irrumpirán en la zona los enemigos, así que el mejor truco consiste en entrar a bocajarro y freír a los alienígenas con el lanzallamas antes de salir por piernas.

EMBRION ALIENIGENA 2

11 El segundo Embrión está poco después del primero. Cuando te encuentres sobre las rampas que están elevadas sobre el suelo, toma el camino de la izquierda y abre de un golpe la puerta escondida. Entra en el teletransportador y cruza el páramo para dar con el segundo nido.

LLAVE PRIMAGEN

12 La quinta Llave Primagen del juego sólo puedes recogerla cuando tengas la baldosa del Ojo de la Verdad. Con ella puedes ver la plataforma que necesitas para atrapar la llave. Debes ejecutar un Salto de Fe para alcanzarla desde la zona anegada.





CARGAS PORTATILES

13 Hay tres Cargas Portátiles ocultas cerca del final del portal del nivel. La primera la encontrarás si te sumerges en el estanque y entras en el teletransportador que te conduce a la Carga.





EMBRION ALIENIGENA 3

14 Sigue avanzando y entra en el teletransportador para trasladarte a una zona repleta de lava. Acciona los interruptores para acceder al tercer y último nido. Utiliza la misma táctica que antes para completar tu misión antes de volver a la zona anegada de agua.





ORDENADOR MAESTRO

15 Busca algunas telarañas a la izquierda de la baldosa de salto y trepa para dar con el teletransportador que te conduce al ordenador principal. Coloca las Cargas en cada una de las cuatro columnas y vuelve atrás para no perderte los fuegos artificiales.



JEFA REINA

16 La primera forma de ataque de la Reina son sus proyectiles de estela azul, proyectiles que debes esquivar. Deberías apuntar a los brazos que disparan las ráfagas mientras la bombardeas en círculos. Durante la batalla, la Reina llamará a sus esbirros para que la ayuden. Corre hacia atrás y fríelos con el lanzallamas para acabar con todos ellos de forma rápida y eficiente. Como segundo ataque, la Reina expulsará una lluvia de explosivos por su abdomen. Sigue ametrallando en círculo y utiliza una sola arma de fuego (Rifle de Plasma, Trituradora, Escopeta, etc.) para disparar. El tercer asalto lo llevará a cabo con sus brazos delanteros. Al erguirse, sus brazos disparan electricidad en tu dirección, y si te toca vas a sufrir un daño considerable. Debes mantener la distancia y no parar de bombardear todo el rato mientras disparas el Cañón Firestorm contra sus brazos.

En la última ofensiva, la Reina se abalanzará de cabeza contra tu cuerpo, pero puedes matarla antes de que tenga oportunidad de hacerlo. En cuanto caiga, después de haber agotado toda su energía, corre hacia ella y dispárale a la cabeza. Con un poco de suerte la destruirás antes de que se levante, pero si no lo consigues debes abrir un gran espacio entre tú y ella mientras apuntas a esa sandía que tiene sobre los hombros.




GO! GO!

NIVEL 6

OBJETIVOS DE LA MISION:
- Recalibrar cuatro Generadores de Energía
- Destruir tres Plantas de Ensamblaje

CONDENSADOR DE IONES



1 El primer Condensador de Iones (imprescindible para recalibrar los Generadores de Energía) es muy fácil de alcanzar. Utiliza el ventilador para recogerlo. Hay dos más un poco más adelante, sobre una cornisa dentro de una gran estancia. El cuarto cuelga por encima de unos rayos láser rojos, así que utiliza el botón del panel de control para que aparezca una plataforma pequeña.

GENERADOR DE ENERGIA 1

2 Cuando tengas los cuatro Condensadores de Iones llegarás al primer generador. Para recalibrarlo debes remplazar los cristales verdes por los azules que acabas de recoger.



LLAVE PRIMAGEN



3 Mira hacia arriba y verás cuatro conductos de potencia que canalizan energía hacia otra parte de la nave. Esta energía te impide conseguir la última Llave Primagen, que se encuentra al inicio del nivel. Dispara a los cuatro conductos que hay sobre este generador y luego a los otros para conseguir la Llave.

CONDENSADORES DE IONES



4 El quinto Condensador de Iones está sobre los rayos láser de los ventiladores, justo después de ese tramo tan incordiante de la plataforma móvil del crono. Hay otro en la boca de una tubería en la sala de las pasarelas estrechas. Utiliza la plataforma pequeña para entrar en la tubería y avanza hacia el cristal. Hay dos Condensadores de Iones más en la sala grande que cuelga sobre otra serie de rayos láser, pero para llegar a ellos primero debes abrir las puertas antes de cruzar de un salto.

GENERADOR DE ENERGIA 2

5 En la sala nueva hay dos pasillos, pero el de la derecha es el que conduce al generador.



CONDENSADOR DE IONES

6 El próximo Condensador de Iones vuelve a estar en la boca de una tubería. Puedes saltar para encaramarte o bien utilizar la plataforma móvil en busca de un poco más de altura. Hay dos más detrás de las puertas cerradas de una sala que se encuentra después del largo túnel azotado por el viento de los ventiladores. Debes accionar el interruptor que hay en el medio de la sala para abrir la puerta de la derecha, y después accionar el interruptor que hay allí para abrir la otra.







GENERADOR DE POTENCIA 3

7 Después de accionar el tercer interruptor de la sala, corre por debajo del primer botón hasta que llegues a una consola de control con otro botón. El Generador de Energía está al doblar la esquina.



CRISTAL



8 El siguiente Cristal está entre dos paneles de control pequeños rodeados de muchos enemigos. Encontrarás otro colgando en lo alto, cerca de la primera Planta de Ensamblaje.

PLANTA DE ENSAMBLAJE 1

9 Te la encontrarás casi sin darte cuenta, y para cerrarla sólo tienes que destruir el generador pequeño.

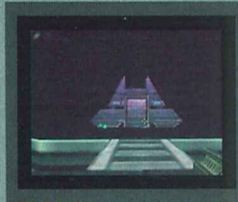


ACTIVADOR DEL UMBRAL



10 Encontrarás un Activador del Umbral a la derecha del Generador.

UMBRAL



11 El Umbral está al final del pasillo de la izquierda que hay tras la puerta.

CONDENSADOR DE IONES

12 Mira a la izquierda y encontrarás otro Condensador de Iones delante de un panel de control.



PLANTA DE ENSAMBLAJE 2

13 Después de recoger el Cristal dispara unas cuantas veces al panel para destruir la planta de al lado.



PLUMA DE AGUILA



14 Detrás de la columna está de la Pluma de Águila Gris.

BATERIAS

15 Hay dos Baterías de Energía Azul en la segunda Planta de Ensamblaje, a las que puedes acceder por la puerta que antes estaba cerrada y que dejaste atrás hace un rato.



UMBRAL

16 Entra en el transportador y mira a la derecha para dar con el segundo Umbral.



PLANTA DE ENSAMBLAJE 3



17 Después de utilizar el transportador recoge las dos Baterías de Energía Rojas que hay delante de la puerta y sustitúyelas por las azules. Ve por la izquierda hacia la tercera planta y intercámbialas para completar tu misión.

ACTIVADOR DE UMBRAL

18 El Activador de Umbral está al otro lado de los láseres que acabas de inutilizar.



GENERADOR DE ENERGIA 4

19 Retrocede y entra por la puerta hasta sortear los láseres, que ahora son azules, y llegar al cuarto y último Generador de Energía. Intercambia las Baterías para inutilizar los láseres antes de recalibrarlo. Después del teletransportador puedes recoger otro cristal.

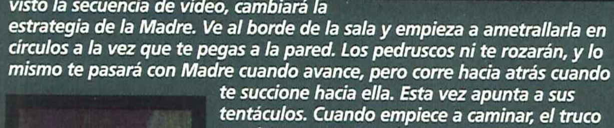


WAR BLADE

20 La War Blade, una versión mejorada del Talon, es más efectiva cuando apuntas a la cabeza del enemigo, ya que puede segársela de un solo golpe. La encontrarás, junto con muchas otras armas, antes de abandonar el nivel.

JEFA MADRE

21 En el borde de la sala tienes salud y reforzadores de energía, pero si intentas recogerlos tan pronto deberás enfrentarte a enemigos más pequeños, además de a los tentáculos de la Madre. Si puedes, espera a que Madre empiece a agitarse antes de acercarte al borde. ¿Te acuerdas de cuando saltabas a la comba en la escuela? Pues eso es la clave para esquivar esos tentáculos tan largos. Ametralla en círculos sin parar en el sentido de las agujas del reloj, dispara a los brazos de la Madre y cuando aparezca su tentáculo izquierdo, salta hacia la izquierda. El otro es más difícil de esquivar, ya que debes ir a la derecha en lugar de a la izquierda. Cuando hayas visto la secuencia de video, cambiará la estrategia de la Madre. Ve al borde de la sala y empieza a ametrallarla en círculos a la vez que te pegas a la pared. Los pedruscos ni te rozarán, y lo mismo te pasará con Madre cuando avance, pero corre hacia atrás cuando te succione hacia ella. Esta vez apunta a sus tentáculos. Cuando empiece a caminar, el truco consiste en no parar de moverse. Si caminas hacia atrás y ametrallas en círculo esquivarás los pedruscos y a esos gusanos que escupe, pero de vez en cuando sufrirás algún daño a causa de su ataque sónico. Dispárale a la cabeza para acabar con ella de una vez por todas.





JEFE PRIMAGEN

22 Sólo podrás enfrentarte al Primagen cuando las seis Llaves Primagen estén colocadas en el centro del nivel. Como si ya de por sí no fuera bastante complicada, la batalla final se lleva a cabo sobre una gran columna. Si puedes, aléjate del borde, ya que, como te falle un pie, tendrás que empezar otra vez desde cero. También hay bombas que caen desde una trampilla que hay sobre el escenario y un escuadrón de robots voladores que se emperra en atacarte. El Primagen intentará acercarse para usar su garra (que puedes esquivar saltando), así que aléjate de él y apunta a esos tentáculos pequeños que le salen por la nuca. Cuando se retire para regenerar sus fuerzas no pares de dispararle a la cabeza y al cuerpo para que pare. Cuando lo hayas machacado bastante volverá volando a su mesa de control y se quedará allí durante un rato. El segundo asalto del Primagen se basará en ataques voladores tales como bombas de profundidad, bolas de fuego y ataques de polvo azul, además de su golpe sónico y la inevitable garra. Apunta a la garra con un arma rápida, sobre todo mientras está en el aire, pues a estas alturas cuesta apuntar bien. En su tercera intentona para matarte utilizará todas las artimañas anteriores y, además, intentará que caves tu propia tumba haciendo uso de sus poderes psicoquinéticos. No pares de girar en círculos a su alrededor y de dispararle a la cabeza.





GO! GO!

MULTIJUGADOR

TRUCOS GENERALES







● Dispara siempre a la cabeza. Un tiro acertado, incluso con la ballesta, acabará con cualquiera menos con Sloth. Es la única técnica mortal segura, y fastidiará de lo lindo a tus amigos cuando te quedes parado encajando sus disparos sin ton ni son mientras tú los despachas con una presión acertada del gatillo.

● Para alargar cada partida, ajusta las armas a tu disposición para que el nivel de dificultar sea mayor. Prueba a jugar sólo con Rifles de Asalto, o elimina los Taladradores Cerebrales.

● Para que la partida sea más entretenida, sitúa al máximo la velocidad de las jugadas. Es más chachi.

● Si quieres realizar una prueba de habilidad poco habitual, haz que todos jueguen con el Raptor. ¿Será éste el mejor beat 'em up para N64?

● Memoriza el arma, la salud y los lugares en los que hay ítems, y recuerda que debe pasar un buen rato para que los ítems elegidos se regeneren.



● Echa un vistazo a la pantalla de tu rival regularmente. De este modo, no podrán atacarte por la retaguardia.

● Aunque se supone que las alianzas son para el modo en equipo, no hay reglas que impidan la unión de fuerzas de dos combatientes sin que el resto se entere. Pero asegúrate de acabar con tu colega antes de que él acabe contigo.

● Utiliza las esquinas para zafarte del fuego enemigo.

● No te quedes mucho rato en el agua, ya que el preciado líquido reduce tu poder de maniobra.

● Si has machacado a tu rival y sólo le queda un soplo de vida, enfréntate cara a cara en un combate que será coser y cantar.

● Deberás cruzar algunos tramos en repetidas ocasiones. Son lugares ideales para tender emboscadas.

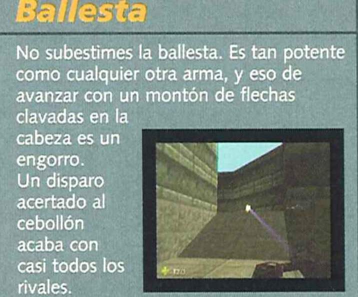
● Cuando juegues una partida a tres o cuatro bandas puedes lograr la victoria si te escondes hasta que la energía de los demás está lo suficientemente baja como para acabar con ellos.

● La mejor y única técnica para el raptor consiste en entrar en combate cuerpo a cuerpo. Intenta saltar desde lo alto en lugar de abalanzarte de frente contra los rivales, ya que ni el ametrallamiento más bestia puede garantizar tu integridad.

ARMAS

Ballesta

No subestimes la ballesta. Es tan potente como cualquier otra arma, y eso de avanzar con un montón de flechas clavadas en la cabeza es un engorro. Un disparo acertado al cebollón acaba con casi todos los rivales.



Rifle de Dardos

Esta virguería eléctrica hace muy poco daño, pero consigue que la víctima sea incapaz de moverse o de apuntar con precisión. Cuando le hayas dado a alguien, cambia de arma, apunta bien y vuélale la cabeza.

Rifle de Asalto

Un arma de fuego súper potente. Su efecto expansivo de largo alcance aumenta tus posibilidades de acertar el disparo. Si disparas a la cabeza desde cerca, su efectividad se triplica. La elección de los expertos.



Rifle de Plasma

Es muy preciso, ya que puedes seguir el trazo verde brillante de la bala y hacer pequeños ajustes para conseguir el disparo perfecto. Pero provoca una onda expansiva, así que no te preocupes si no apuras demasiado.



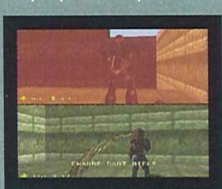
Cañón Firestorm

Le falta rapidez entre descargas, así que aguanta el disparo si quieres acabar con el rival Es el arma perfecta después de un ataque con el Rifle de Dardos de Descarga o el Taladracerebros, y los resultados son letales. Atento siempre a la reserva de munición.



Taladro Cerebral

Si te gustan los masajes, aquí tienes el arma más alucinante. Si tienes la mala suerte de ser el que recibe, siempre puedes disparar tus propias armas, así que no pares de disparar como un loco a ver si por casualidad logras resarcirte.



Lanzagranadas

Explota al impactar contra el rival, o simplemente queda inactiva durante un instante hasta que alguien la pisa. Una estrategia efectiva consiste en trepar hasta lo más alto que puedas y colocar una alfombra de bombas en la parte inferior del nivel.



Lanzador Scorpion

Será mejor que lo uses en espacios abiertos, ya que su onda expansiva puede afectar a tu energía en un espacio cerrado. Apunta a las esquinas de las puertas o de los objetos tras los que creas que hay alguien escondido y podrás acabar con unos cuantos sin mayores complicaciones.



PERSONAJES

Hay tres categorías principales de personaje, y cada una exige una estrategia de batalla diferente para sacar el máximo provecho. Los chicos para todo encajan casi en cualquier estilo de juego, por lo que suelen ser los personajes preferidos por la mayoría. Los Regeneradores tienen la habilidad de curar sus propias heridas, de ahí que vayan de perlas para un estilo de lucha más táctico. Y, por último, para dotar al juego de otro enfoque totalmente diferente, tenemos a los jugadores Especializados. Pruébalos a todos, no juegues siempre con los que tienen más energía, y al final darás con el que mejor case con tu estilo de combate y sea la mejor elección para las partidas en el modo de batalla en equipo.

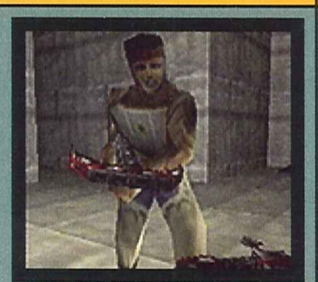


Últimamente, la gente de la Redacción se ha aficionado mucho al bricolaje. Y es que no paran de gritar: «Llega la hora de taladrar a fondo».

TIPO A — CHICOS-PARA-TODO

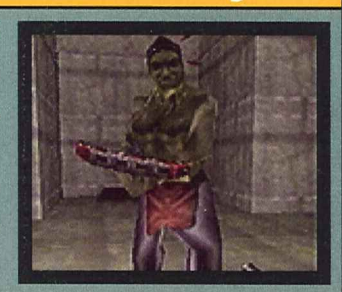
Turok — Estilo: General

Es el personaje más equilibrado; rápido, ágil y bastante duro como para aguantar bien unas cuantas balas. Tu punto de partida para convertirte en un maestro del modo multijugador.



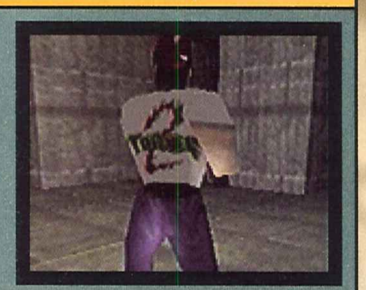
TaliSet — Estilo: Agresivo

Es un clásico, y el héroe de la primera entrega. Es más fuerte que Turok o Josh, pero no tan rápido, por lo que tendrás que aprender a reaccionar con mayor velocidad.



Joshua Fireseed — Estilo: General

Es exactamente igual que Turok aunque lleva una camiseta blanca que se ve a la legua. Elígelo si no te importa ser el centro de atención de los enemigos.



Endtrail — Estilo: Dispara y corre

Cuando ya dominas a Turok, decídete por Endtrail; es más o menos el mismo personaje pero con mayor agilidad.



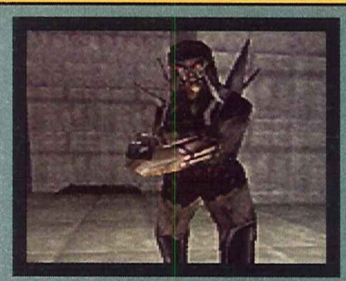
Flesh Eater — Estilo: Agresivo

Es más fuerte pero más lento que TalSet. Para asegurarte la victoria con el Flesh Eater da caza a tu rival y procura que no llegue a un lugar en el que pueda recuperar la salud.



Campaigner — Estilo: Agresivo

Campaigner combina la fuerza del Flesh Eater con la velocidad de Turok. Es el personaje más peligroso en el modo multijugador.



TIPO B — REGENERADORES

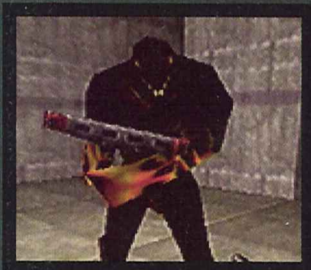
Adon — Estilo: Dispara y corre

Empieza con poca energía, pero se regenera súper deprisa. Debido a su velocidad, debes iniciar pequeñas escaramuzas y después huir a la carrera para recuperarte.



Fireborn — Estilo: Acechante

Regenera su salud a un ritmo lento pero seguro hasta estar 30 puntos por encima del nivel máximo anterior. Entonces, vuelve a la batalla aún más fuerte que nunca.



Gant — Estilo: General

Lo protege un campo de fuerza, por lo que sufre menos daños que el resto de personajes. Se regenera más rápido que Fireborn y su manejo es parecido al de Turok.

TIPO C — ESPECIALIZADOS

Raptor — Estilo: Maníaco

Es el más rápido. Tanto, que se vuelve incontrolable. No puede usar armas, pero es fuerte y le da un gustillo diferente a las batallas.

Sloth — Estilo: Despreocupado

El más lento y fuerte. Cuenta con un poder regenerativo limitado pero un gran aguante. Te puedes quedar tan pancho mientras te acribillan y tú apuntas un buen disparo a la cabeza.





The End...

Y así finaliza nuestra guía para Turok 2. Nos ha costado sangre, sudor y lágrimas, pero ha valido la pena. Así pues, nos bajamos del tren truquero, y decimos adiós muy buenas a este clásico de Iguana. ¿O quizás no? Pues no, claro que no. Muy pronto, volveremos con más sorpresas...

¿PROBLEMAS? 64 AL RESCATE

Para que veas que nos preocupamos por tu salud mental, te obsequiamos una plétora de trucos con los que deshacer los entuertos más desquiciantes de Banjo-Kazooie, Mission: Impossible, etc. ¿Aliviado? Este mes tampoco tienes por qué ir a una hamburguesería con la recortada...

F-Zero X

Truco X-Cup
Aunque parezca increíble, Nintendo incluyó un truco para permitir a cualquier jugador completar el súper difícil *F-Zero X*. El código es L, Z, R, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, Start. Al



introducir este código en la pantalla de selección de juego tendrás acceso a los treinta vehículos y a todos los niveles de dificultad a los que, de otra manera, te hubiera resultado prácticamente imposible llegar. También se incluye el generador de carreras aleatorias X-Cup.

Vehículos achatados
Mantén pulsado L, R y los cuatro botones C en la pantalla de selección de vehículos y todos los coches quedarán al instante súper deformados; más cortos y mucho más anchos. Ideal para aparcar en horas punta.

Cambio de color
Si pulsas Z o R cuando ya has elegido tu vehículo podrás escoger entre una variada selección de llamativos colores.



Crono
Si pulsas L durante una carrera, aparecerá un crono que te mostrará lo lejos que estás del liderazgo o la ventaja que llevas sobre los demás si vas en primera posición.

Banjo-Kazooie

GOBI'S VALLEY

P ¿Cómo puedo cruzar el laberinto de la pirámide?

R Desde la salida, ve hacia la izquierda, avanza y toma la primera a la derecha. En el cruce siguiente avanza hacia el muro de la pirámide y tira por la derecha. En el próximo cruce, ve por la izquierda, gira por la primera a la derecha y sube. Vuelve a tirar por la derecha, gira por la primera a la izquierda y avanza por el camino de un solo sentido hasta la salida.



P ¿Cómo puedo ayudar al árbol sediento que hay en el inicio del nivel?

R Desde el punto de partida, rodea el estanque por cualquier lado y sube a la carrera la cuesta de arena escurridiza con Kazooie. Avanza junto al muro de la derecha y supera tres cuestas de arena escurridiza más, dirigiéndote siempre hacia una pirámide pequeña. Avanza hasta pasar el interruptor del panal y quédate en el borde de las arenas movedizas. Cuando aparezca por primera vez la Alfombra Mágica no te subas. Espera a que desaparezca y sube cuando vuelva a aparecer. Encamínate sobre la Alfombra hacia la isla del camello. Para ayudarle, pisa fuerte (Beak Bust) sobre la roca a la que está encadenado. Vuelve a la salida y verás que el camello está al lado del árbol sediento. Pisa la joroba del camello para regar el árbol y en recompensa obtendrás una pieza de puzzle.

P ¿Cómo entro en la Esfinge?

R Desde la salida, ve a la parte frontal de la Esfinge. Remonta la arena escurridiza a su izquierda y, sobre la Alfombra Mágica, ve hacia la segunda parada. Ejecuta un salto Flap Flip hasta la espalda de la Esfinge y avanza hasta su nariz. Ejecuta un doble salto a cualquiera de las enormes columnas que hay delante. Dispara un huevo dentro de uno de los agujeros de la nariz de la Esfinge y luego da un doble salto hacia la otra columna. Lanza un huevo dentro del otro agujero para abrir la puerta de entrada a la esfinge.



P ¿Dónde aprendo el movimiento necesario para los Zapatos Sprint?

R Desde la salida, rodea el estanque por cualquier lado y utiliza a Kazooie para ascender por la arena escurridiza. Avanza hacia la Esfinge gigante, gira a la derecha y remonta la arena escurridiza con dirección a una estatua dorada. Déjala atrás y avanza sobre la arena escurridiza por la izquierda hasta llegar a una pirámide pequeña. Sube hasta lo más alto de la pirámide y llegarás a un poste muy alto por el que Banjo y Kazooie pueden trepar. Después ve hacia el otro lado hasta llegar a suelo firme. Gira a la derecha, camina sobre la arena firme, pasa una palmera y llegarás a la guarida del topo. Pulsa B para llamar a Bottles, que te enseñará el movimiento.

MAD MONSTER MANSION

P ¿Qué hago con los tiestos del cementerio?

R En total hay cinco tiestos vacíos. Encontrarás tres en los aledaños de la casa y los otros dos en los



límites del cementerio, cerca de la cabaña de Mumbo. Lanza un huevo dentro de cada uno de los cinco tiestos y crecerán flores. Cuando hayas llenado el último tiesto, a su lado aparecerá una pieza de puzzle.

P ¿Dónde está el Witch Switch de este nivel?

R Ve a la casa de la zona del cementerio. Entra, avanza hacia el fondo de la estancia y utiliza los pedales amarillos para saltar a lo alto del taburete que hay delante del órgano. Vuelve a saltar para llegar al teclado y utiliza a Kazooie para subir al libro de música. Utiliza el salto Flip Flap para llegar a la parte alta del libro y ejecuta uno más

ATE ALRESC

para subir a lo alto del órgano. Encara los tubos, ve al borde izquierdo del órgano y ejecuta un salto doble hacia la Plataforma Voladora. Vuela y aterriza sobre la viga que hay sobre el órgano para dar con el Interruptor de la Bruja. Pisotéalo para que aparezca una pieza de puzzle en el ojo del busto de Gruntilda.

RUSTY BUCKET BAY

P **¿Cómo puedo llegar al Witch Switch de este nivel?**

R Desde el punto de partida, avanza y sube por la rampa que te deja en el barco. Ve hacia la derecha y salta sobre las cajas para llegar al nivel siguiente de la cubierta. Salta hacia el siguiente nivel de cajas y sigue subiendo hasta que llegues a las cajas grises que hay arriba. Ejecuta un doble salto hacia la caja de TNT que cuelga de una cuerda. Si miras hacia la parte trasera del barco verás una estructura altísima sobre la que hay un Witch Switch.

Para alcanzar el interruptor, da un doble salto desde lo alto de la grúa y mantén pulsado A para planear hasta el interruptor. Pisa



fuerte (Beak Bust) sobre el interruptor y aparecerá una pieza de puzzle en la guarida de Gruntilda.
Para recogerla, sal de Rusty Bucket Bay y nada hacia la otra orilla del estanque. Entra en el túnel sumergido y nada hacia el otro lado de la sala. Sal del agua y entra en el hueco para recoger la pieza de puzzle.

P **¡Me falta una pieza de puzzle! ¿Podéis decirme cuál es?**

R La que todo el mundo se suele dejar en este nivel está en la sala del Capitán. Si quieres conseguirla, sigue nuestras instrucciones. Desde el punto de partida, sube al barco por la rampa. Ve a la derecha y salta sobre las cajas para llegar al siguiente piso de la cubierta. Ve hacia el otro lado de la chimenea y cruza el puente. Avanza hacia el otro lado de esta chimenea y quédate cerca de la pared. Ejecuta un salto Flap Flip hacia el piso siguiente de la cubierta y avanza hacia la izquierda hasta dar con una jaula. Ve al otro lado del barco, en el extremo contrario a la salida, al mismo nivel que la jaula y gira en la esquina. Cerca del bote salvavidas hay dos ojos de buey. Ejecuta un Rat-a-tat-Rap sobre el que queda más lejos del bote para crear una abertura. A la izquierda del timón hay una pieza de puzzle detrás de unas barras de madera. Ejecuta un Rat-a-tat-Rap contra la pared que hay detrás de las barras, destruye al enemigo y salta para recoger la pieza.

P **¿Cómo puedo rescatar al delfín que está atrapado bajo el ancla?**

R Nada por el agujero del que sale la cadena para entrar en una zona nueva. Cruza el vestíbulo para entrar en una sala en la que hay un interruptor en el suelo. Dale un pisotón (Beak Bust) para recoger la cadena; de este modo el delfín quedará libre. Vuelve al agua y nada hacia el fondo para recoger una pieza de puzzle.

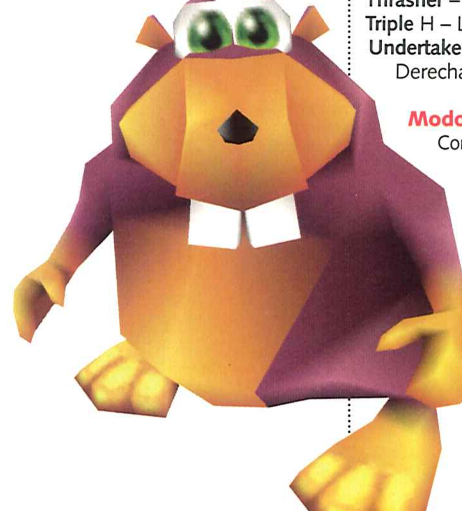
CLICK CLOCK WOOD

P ¿Dónde está el Witch Switch?

R Desde el punto de partida, gira a la izquierda y entra en la zona Winter. Ve a la izquierda y supera la colina para llegar al sector en el que se encuentra la cabaña de Mumbo. Ponte sobre la Plataforma Voladora que hay delante de la cabaña y salta.

Vuela de vuelta a la salida, pero para en el árbol enorme. En una rama pequeña verás un muñeco de nieve. Utiliza la Beak Bomb para darle a la X roja del muñeco y lo destruirás. Detrás se encuentra el Interruptor de la Bruja. Pisotéalo (Beak Bust) para que aparezca una pieza de puzzle al cruzar la entrada de Click Clock Wood.

Para recogerla, sal de Click Clock Wood con la apariencia de una abeja y vuela a través de la abertura que hay cerca del tejado en el otro extremo de la sala.

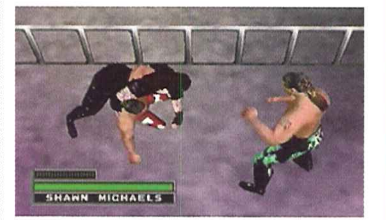


WWF Warzone

Demanda de ayuda

Aquí tienes los códigos para recibir ayuda del ordenador. Mantén todos los botones pulsados a la vez durante un combate, pero no olvides que solicitar ayuda supone la descalificación instantánea (pero muy divertida).

Ahmed – L, R, Z, C-abajo, Arriba.
Bret Hart – L, R, Z, C-izquierda, Izquierda.
Bulldog – L, R, Z, A, Izquierda.
Faarooq – L, R, Z, B, Arriba.
Goldust – L, R, Z, B, Derecha.
Kane – L, R, Z, B, Abajo.



Shamrock – L, R, Z, A, Abajo.
Mankind – L, R, Z, C-izquierda, Arriba.
Mosh – L, R, Z, C-abajo, Abajo.
Owen Hart – L, R, Z, C-abajo, Izquierda.
Rock – L, R, Z, A, Derecha.
Shawn Michaels – L, R, Z, B, Izquierda.
Steve Austin – L, R, Z, A, Arriba.
Thrasher – L, R, Z, C-izquierda, Abajo.
Triple H – L, R, Z, C-izquierda, Derecha.
Undertaker – L, R, Z, C-abajo, Derecha.

Modo Eructo y Flatulencia

Completa el juego con Mosh o Trasher y en tu lista de trucos verás como aparece el encantador modo Eructo y Flatulencia.

Rattlesnake

Crea a un luchador utilizando tan sólo 40 de los 50 puntos de atributo posibles y completa el juego con él para conseguir a Rattlesnake, también conocido como Steve Austin pero con un ropaje diferente.

Mission: Impossible

Modo Cabeza Grande
En la pantalla de selección de nivel, pulsa C-abajo, R, C-arriba, L, C-izquierda para que la cabeza de Ethan alcance las proporciones de una sandía.

Modo Cabeza Gigante
En la pantalla de selección de nivel, pulsa C-abajo, L, C-arriba, C-derecha, L para que la cabeza de Ethan se infle aún un poco más.

Modo Niño
En la pantalla de selección de nivel, pulsa C-abajo, C-arriba, R, L, Z para que Ethan quede reducido al tamaño de un duendecillo.

Modo Pies Grandes
En la pantalla de selección de nivel pulsa C-abajo, R, Z, C-derecha, C-izquierda para que tu Tom Cruise en miniatura tenga unos pies enormes.

Modo Turbo
En la pantalla de selección de nivel pulsa C-arriba, Z, C-arriba, Z, C-arriba para que el juego alcance velocidades dignas de *F-Zero X*.

Los trucos de...

DIDDY KONG RACING

Para asumir el papel de Drumstick consigue todos los trofeos y amuletos. Ve al área central con el punto rojo que lleva a todas las otras zonas. Arrolla los sapos que hay en la orilla y luego el que tiene el buche rojo. De ese modo accederás a tu amigo gallináceo.



Drumstick es, desde luego, muy rápido, pero también un poco rechoncho, por lo que los giros pueden suponer un problema. Es recomendable siempre que estés familiarizado con algún otro de los personajes pesados.



COMO...
...descubrir 11 cosas curiosas en MISSION: IMPOSSIBLE

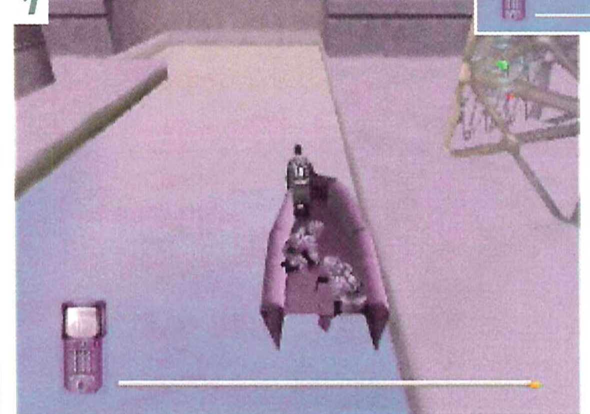
Adelante con Mission: Impossible. Aunque no es el súper juego que esperábamos, no carece de encantos y sorpresas. ¿Te gustaría sacar ventaja de todas sus imperfecciones? ¿Soltarte una risilla tonta? Entonces sigue leyendo.

CURIOSIDAD 1: *De Ethan a Jesús*

Tendrás que activar el modo Benny Hill. Directamente al principio de la Lundkwist Base, espera hasta que el motor del bote se pare y aprieta Start enseguida hasta que aparezca el menú. Pulsa Start de nuevo y corre de vuelta al bote (necesitarás un poco de práctica). Viajarás hasta el final del río. Allí se para y desaparece. Justo antes, salta y podrás correr sobre las aguas hacía la otra orilla.



¡Mírame! ¡Camino sobre las aguas! ¡Qué suerte! Ahora podré «bañarme» con el traje de tinto-reria...





La próxima probaré con unos zapatos de tacón...

CURIOSIDAD 2: De Lundkwist a Mainland

Tras el primer error de programación, una vez estás al otro lado, entra en el edificio y dispara (por la espalda) al guardia que hay a tu izquierda. Sal por la otra puerta y dispara al guardia de afuera. El área en la que te encuentras es el penúltimo nivel, sólo que sin guardias u objetivos.



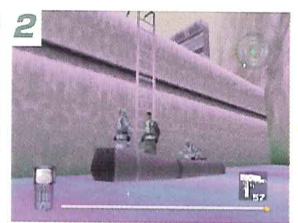
Todita la sala para ti. No está mal.

Esta habitación es nueva y no puedes hacer nada de nada en ella.

CURIOSIDAD 3: Ethan odia que le saluden

Una vez en el submarino de la Lundkwist Base espera junto al agua la llegada de Downey en un bote salvavidas. Puedes dispararle mientras te saluda. Lo divertido es que seguirá saludándote mientras se hunde.



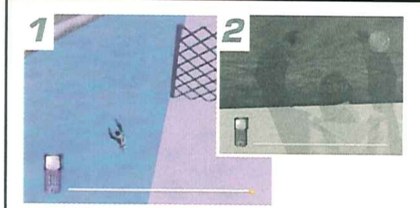


CURIOSIDAD 7: El pianista flotante

Cuando te hayas deshecho de todos los guardianes, ve y quédate en la esquina tras el piano, de cara al pianista. Deberás haber activado el truco del lanzacohetes.
Úsalo para disparar en el pecho al pianista... La sorpresa es que el pianista se caerá de su asiento y quedará flotando mágicamente en el aire.



CURIOSIDAD 4: Visión subacuática



Ves a cualquier nivel con agua (Lundkwist Base es perfecto) y salta dentro a la vez que aprietas R. Podrás ver debajo del agua durante unos momentos, antes de morir. Otra opción consiste en seleccionar un arma, apretar R y caminar.

CURIOSIDAD 8: Mata a los invitados

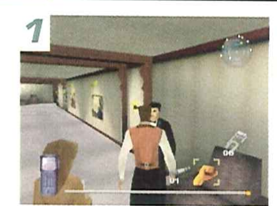
Todavía tienes faena en la embajada: mata a todos los invitados. A todos. Guau.

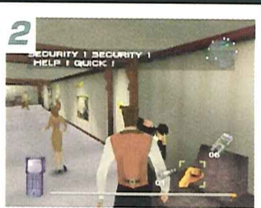




CURIOSIDAD 5: Los rusos hablan inglés

En el nivel de la Embajada ve a hablar con los invitados que hay en la entrada. Golpea al hombre y la mujer gritará socorro... ¡en inglés!





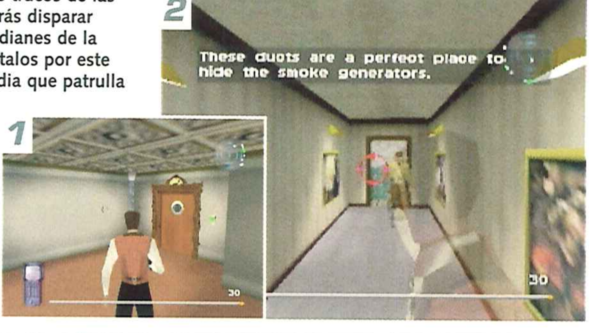
CURIOSIDAD 9: El extraño guardián

Usa un truco de pistola en el nivel KGB Warehouse. No mates al primer guardia que te cruces y que te dice que te vuelvas. Avanza por el nivel asegurándote de que el guardia no muere en ninguna de las explosiones (te seguirá), hasta que encuentres el traje de protección. El tipo no parará de decir: «Por favor, vuelva arriba, excelencia». Al final tendrás que matarlo, por pesao.

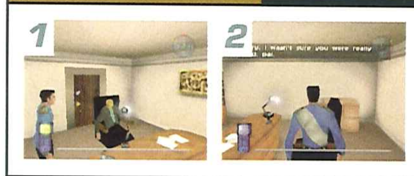


CURIOSIDAD 6: Mata a los guardianes

Usa uno de los trucos de las pistolas y podrás disparar sobre los guardianes de la embajada. Mátalos por este orden: el guardia que patrulla por los pasillos, el tipo que hay en lo alto de las escaleras y, por último, al que hay junto al ascensor.



CURIOSIDAD 10: Hablando con los muertos



En los cuarteles generales de la KGB, Barnes muere después de que hablas con él. Golpéale después de que la haya diñado y Ethan hará un comentario muy agudo.

CURIOSIDAD 11: Convierte a Jack en una estatua

En el nivel Fire Alarm Escape, golpea a Jack justo después de que te dé los trajes de bombero (en los lavabos). Se congelará en una posición muy amistosa. Parece que quiera darte un achuchón. ¡Qué entrañable!





64 AL RESCA

Body Harvest

TRUCOS
Introduce ICHEAT en el menú Player Name y podrás utilizar los siguientes códigos durante la partida:



Potenciador de armamento
A, Derecha, C-abajo, C-derecha, C-arriba, A, Izquierda

Para que Adam vuele
C-izquierda, A, C-arriba, Abajo, C-derecha, Derecha

Destruye los aliens más cercanos
A, C-arriba, C-arriba, Arriba, Izquierda

Reparar vehículo
Abajo, Arriba, Derecha, A, B, Izquierda, C-derecha

Debilitar los jefes
Z, C-derecha, C-derecha, B, Izquierda, C-derecha

Danza escocesa
Abajo, Arriba, C-arriba, Abajo, C-derecha, C-derecha

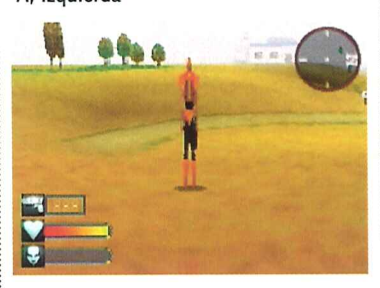


Congelar aliens
C-abajo, C-arriba, A, Derecha, C-derecha, Abajo

Descongelar aliens
Z, Derecha, C-derecha, Derecha, C, Abajo

Todo se ve raro
C-abajo, Arriba, Derecha, Derecha, C-derecha, A, Izquierda

Crea un mutante
C-abajo, Arriba, Z, Z, C-derecha, A, Izquierda



Genera un potenciador alpha
C-abajo, Arriba, Z, Z, Arriba, C-abajo, C-derecha



Para que Adam crezca
B, A, C-arriba, A, C-arriba, A

Para que Adam encoja
Abajo, C-izquierda, A, Derecha, Z

Engorda las patas de los aliens
Izquierda, A, Derecha, Abajo

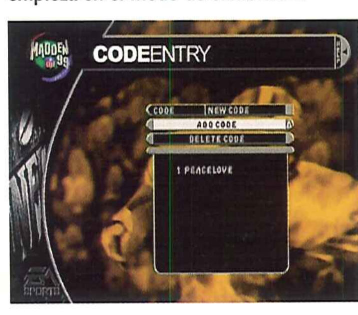
Mata a Adam o algún vehículo
B, Izquierda, C-derecha, C-derecha, Abajo

Adam malvado
C-izquierda, C-derecha, A, C-abajo, C-derecha, Izquierda

Da artefactos a los aliens
Arriba, C-abajo, C-derecha, Z, Arriba, Izquierda

Madden NFL '99

BONUS TEAMS
Para acceder a los equipos de bonus de Madden sólo tienes que apretar A en la opción «New Code» de la pantalla de entrada de códigos. Luego introduce cualquiera de los que te señalamos a continuación y aprieta A de nuevo. Señala la opción «Add Code» y otra vez A para mostrar el código en la parte inferior de la pantalla. Para acabar, empieza en el modo de exhibición:

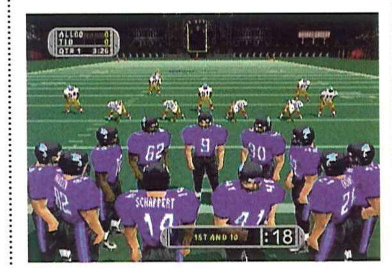


NFC Pro Bowl	*BESTNFC*
AFC Pro Bowl	*AFCBEST*
All-Madden	*BOOM*
All-Time Stat Leader	*IMTHEMAN*
Los mejores de los 60	*PEACELOVE*



Los mejores de los 70	*BELLBOTTOMS*
Los mejores de los 80	*SPRBWLSHUFL*
Los mejores de los 90	*HEREANDNOW*





Los mejores de siempre	*TURKEYLEG*
Equipo 75 aniversario	*THROWBACK*
Equipo NFL	*GEARGUYS*
Cleveland Browns 1999	*WELCOMEBACK*
EA Sports	*INTHEGAME*
Tiburon	*HAMMERHEAD*



Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
EL DOCTOR LE ESCUCHA

La clínica de cirugía consolera del Doctor Vainilla está abierta para solucionar tus problemas con los juegos. Por favor, toma asiento y explica tus angustias...

Dr. Vainilla,
Padezco un trauma muy doloroso con Mission: Impossible. En el nivel del Tejado de la CIA, he llegado a la puerta en la que, imagino yo, debo colocar la cámara digital. El problema es que no sé dónde debo colocarla ni qué se supone que debo hacer. Necesito su ayuda.
Antonio Elías, Lisboa

Tras consultar su ejemplar de «Cianuro, El Mejor Quitapenas», el Doctor Vainilla responde:



Debes colocar la cámara justo encima de esas cajas de ahí. Muy bien.

Tranquilo, es una dolencia muy común. Lo que debes hacer es colocar la cámara digital sobre los cajones que hay a la derecha (o a la izquierda, dependiendo de la dirección a la que estés mirando). Es un poco complicado, lo sé, pero una vez la hayas colocado, sólo tienes que desaparecer por la puerta y asegurarte de que el vigilante que aparece, da una vuelta y vuelve a marcharse sin advertir tu presencia. Cuando se haya ido, recoge la cámara digital y «utilízala» con el código de la puerta. El número que abre la puerta se habrá grabado en la cámara digital. Bien pensado, ¿no crees?

Dr. Vainilla,
Tengo una duda acerca de Pilotwings. Ya sé que es viejo, pero sigo jugando con fidelidad fervorosa, ya que me parece una auténtica pasada. ¿Es cierto que puedes cambiar de día a noche en Holiday Island? De ser así, ¿cómo puedo conseguirlo?
Raúl Zaldívar, Barcelona

En la cara del doctor se dibuja una sonrisa al rememorar los tiempos dorados de los viejos juegos y de las pasas de viruela, y con gesto firme dice: Mmmm, sí , me acuerdo de ese truco. Lo único que debes hacer es propulsarte a chorro hacia las dos cataratas que te conducen al estanque de las tres fuentes. Así accederás a una cueva cuya otra salida está bloqueada por una rejilla. Toca la rejilla, sal de la cueva y, de repente, se habrá hecho de noche.

Dr. Vainilla,
En ISS '98 resulta muy complicado realizar pases en profundidad. En el primer juego podía desmontar las defensas en menos que canta un gallo. Ahora los defensas despejan el balón sin mayor dificultad. ¿Hay algún truco?
Daniel Mora, Castellón

Sonriendo entre dientes, el doctor admite:
No es un problema de difícil resolución. Tal y como le dije a la enfermera Rumble el otro día en el quirófano, estamos ante un caso en el que hay que fijarse con mucha atención. En aquella ocasión, se trataba de la cavidad estomacal, pero en tu caso se trata tan sólo de mantener pulsado el botón de pase en profundidad durante un rato más. Mientras no sueltes el botón, el jugador no pasará el esférico. Eso te da tiempo suficiente para localizar un hueco y comprobar los movimientos de tus delanteros. Así de fácil.



El Doctor Doak DEBE estar aquí. De lo contrario, mata a todo el mundo, aunque sólo sea para divertirte.

Dr. Vainilla
Estoy desesperado. El único truco contra el crono que no puedo batir en GoldenEye es el de Facility. Dos minutos y cinco segundos, incluso como Agente, me parece imposible. Pero es que necesito de forma imperiosa la invencibilidad. ¿Sería usted tan amable de explicarme cómo superar este truco tan y tan complicado?
Edu, Málaga

El Doctor Vainilla observa al trasluz la jeringuilla repleta del virus de la malaria y, con gesto furioso, responde:
Claro que puedo. He recibido un montón de cartas preguntando lo mismo, y no me extraña. Tal y como reconoce el señor… Edu, es muy pero que muy difícil. Por desgracia, sólo puedo ofrecerte un poquito de ayuda; no le quites ojo al Dr. Doak. Su colocación es aleatoria cada vez que repites la misión y, desgraciadamente, sólo puedes conseguir el tiempo que se te exige si está en el sector del laboratorio al final del nivel. Si está en cualquier otra parte, sobre todo en cualquiera de las salas de embotellado, la apertura y el cierre de puertas ralentizará tu avance en muchos enteros. Cuando está en los laboratorios, puedes correr hacia él a toda pastilla, alcanzarlo y después salir. Es lo único que puedo decirte.

Dr. Vainilla,
Acabo de comprarme el Turok original a precio de saldo y poco a poco le voy pillando el truco. Sin embargo, no puedo encontrar la pieza del Chronoscepter del Nivel Tres. ¿Dónde está?
Francisco Totusaus, Madrid

El doctor frunce el ceño, pasa el dedo por el filo de su escalpelo, y con la mirada perdida responde:
Tan sólo tienes que buscar un poco más. ¿Sabes dónde se encuentra ese tramo tan fastidioso de saltos por columnas? Pues bien, cuando llegues al templo que hay arriba, dobla a la izquierda y, en el muro de delante, hay una enredadera por la que puedes trepar. Cruza de un salto, trepa y, una vez arriba, hay un tramo llano de hierba en cuyo centro se encuentra la pieza del Chronoscepter. Y eso es todo.

Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar

Buenos días, Doctor



Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

Código Postal ....

¡NIN-NOV

Inventos de Nintendo que cambiaron el mundo de los videojuegos

Nintendo siempre se ha preciado de contar con los mayores talentos en creación de videojuegos de la historia. Pero su legado no se circunscribe al desarrollo de títulos extraordinarios. En este reportaje te revelamos lo mucho que han contribuido al mundo de los juegos tal y como lo conocemos hoy en día. Desde sus inicios como fabricante de juguetes, la empresa ha apostado siempre por la innovación. Aquí tienes unos cuantos ejemplos.



EL D-PAD

Inventor: Gunpei Yokoi
Presentación: 1981 (unidades de Game & Watch)
Logros: Se convirtió en herramienta estándar para todas las máquinas de juegos. Lo han copiado Sega, Atari, Sony y muchas otras marcas.



El D-pad es un invento elegante. Puede controlarse tan sólo con el pulgar, con lo que el resto de dedos queda libre para otros menesteres y, a pesar de que parezca poco adecuado para juegos en los que haya que avanzar a menudo en diagonal, ofrece tanto control como un joystick. De hecho, incluso es mejor para ciertos juegos, y permite que las consolas modernas cuenten con joypads que incorporan un botón de fácil acceso para cada función del juego. Al menos, en teoría.

EL BOTON LATERAL

Inventor: Masayuki Uemara
Presentación: 1990 (lanzamiento en Japón de la SNES)
Logros: Lo han copiado Saturn, PlayStation y Dreamcast.

Una pequeña joya de mucho mérito. Con el lanzamiento del mando de la SNES, Nintendo creó un pad con seis botones principales (incluyendo los dos centrales de «start» y «select»), y remató la faena con dos botones laterales en el borde superior externo de su revolucionario mando. Su virtud principal es su extrema utilidad. En los *shoot 'em up* sirve para desplazarse por los sistemas de armas, en los juegos de aventuras para seleccionar inventarios, hechizos, menús intermedios etc., en los de lucha para ofrecer mayor variedad de patadas y puñetazos. De hecho, el éxito de *Street Fighter 2* se debió en gran parte al hecho de que Capcom podía, con estos dos botones extra, recrear a la perfección el sistema de seis botones del arcade original. Es de destacar su tremendo papel en *Super Metroid*, ya que gracias a ellos, Samus podía disparar hacia arriba y hacia abajo mientras corría, algo que seguro recordarán sus incondicionales. En la N64, el disparador Z sustituye a uno de los botones laterales de la izquierda mientras el jugador utiliza el stick analógico, pero funciona igual de bien que un botón tradicional de fácil manejo. Un triunfo más de diseño.

ACION!

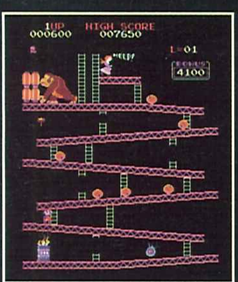
EL STICK ANALOGICO

Inventor: Anónimo
Presentación: 1996 (Lanzamiento de la N64)
Logros: Lo han copiado Saturn, Dreamcast y PlayStation.

Aunque no se puede afirmar que el stick analógico sea un invento tan sólo de Nintendo, sí que fue la N64 la primera consola del mundo que lo incorporó como un estándar. Es un tanto más que se apuntó el fabuloso ingenio de la gran N, al que se sumaron de forma inmediata Sega y Sony con el lanzamiento de sus propios sticks (aunque bastante inferiores) en cuanto los peces gordos de sendas empresas pusieron el grito en el cielo y recriminaron a sus equipos de Investigación y Desarrollo que no se les hubiera ocurrido antes. Imagina que tuvieras que jugar a *Mario*, *Banjo* o *Pilotwings* con un D-pad. Sería horrible. Todo hay que decirlo, el D-pad todavía va a dar mucha guerra en el mundo de los juegos (los controles digitales siguen siendo los más adecuados para cierto tipo de juegos), pero los enrevesados entornos tridimensionales exigen el control variable que ofrece el stick de la N64. Si prestas atención, podrás notar la diferencia en el diseño de los personajes principales de los juegos en 3-D dependiendo del método de control que se utilice. Comparemos, por ejemplo, a Lara Croft y a Mario. El fontanero se mueve al ritmo que marcan los movimientos sutiles de un stick analógico y, por lo tanto, su manejo es más intuitivo. Sin embargo, el diseño de Lara está pensado para el D-pad, y su movimiento se basa en un sistema de «parar y arrancar». Puede que posea las curvas más deseadas de la era digital pero, si la comparamos con Mario, tiene la gracilidad de una vaca con embarazo múltiple.

EL JUEGO DE PLATAFORMAS

Inventor: Shigeru Miyamoto
Presentación: 198? (Donkey Kong, recreativas)
Logros: Hasta la fecha se han vendido más de 50 millones de juegos de Mario. El género más copiado del mundo.



¿Creó de verdad Nintendo el juego de plataformas? ¿Fue *Donkey Kong*, de Miyamoto, el primero de su género? Es difícil asegurarlo. Otros juegos ya presentaban los principios básicos, tales como los saltos, los reforzadores (el martillo de Mario, que ha desaparecido en su última misión) y, sobre todo, las escaleras. Pero lo que sí hizo Nintendo fue crear juegos que dieron forma al género, con ideas y novedades que más tarde copiaría todo el mundo. La aventura inaugural de Mario en la NES se convirtió en un referente para todos los juegos de plataformas en 2-D posteriores, y la mecánica del juego se plagió hasta el punto que pasó a ser un estándar. Hay que destacar que *Mario 64* demuestra que Nintendo sigue a la cabeza del pelotón después de todos estos años. ¿Quién más puede vanagloriarse no tan sólo de haber creado (o, si se prefiere, dado forma) a un género, sino también de seguir siendo el máximo exponente de semejante estilo durante tantos años?

EL JUEGO DE PLATAFORMAS 3-D

Inventor: Shigeru Miyamoto
Presentación: 1996 (Super Mario 64)
Logros: Después de dos años y medio, sólo otro juego en 3-D lo ha superado: Legend of Zelda, del propio Miyamoto.



¿Un juego en tres dimensiones? Ya se consiguió en las máquinas de 8 bits. ¿Un juego con entornos envolventes en 3-D tan mejorados que reflejan a la perfección los cambios de posición del jugador? Esto también lo habíamos visto antes. Pero, ¿un juego de aventuras en plataformas tridimensionales con una perspectiva del personaje en tercera persona con unos escenarios tan detallados, complejos y de movimiento tan fluido que parece que puedas oler la hierba, sentir en tus labios el beso de la princesa durante la secuencia final, o sacudirte los pantalones por miedo a haberte chamuscado en tu lucha contra Bowser? *Mario 64* fue el primero. Y sigue siendo el mejor juego de plataformas en 3-D creado hasta la fecha. Sólo *Banjo* se le acerca, pero queda claro que no se podrá mejorar hasta que Miyamoto se decida a diseñar la siguiente secuela de *Mario*. Igual que hizo con el *Super Mario World* para la NES. Nintendo ha creado un referente en el mundo de los videojuegos.

LOS INVENTORES



Gunpei Yokoi
Nintendo lo contrató en 1969 para supervisar la cadena de fabricación de juegos de cartas. Hiroshi Yamauchi, gerente de la empresa, le encomendó la dirección de un departamento de innovación para que creara algo realmente «grande» que Nintendo pudiera vender en la campaña navideña. Diseñó una mano de juguete mecánica y, con la ayuda de una buena campaña en televisión, vendió 1, 2 millones de unidades. A partir de 1975 se hizo cargo del desarrollo de hardware para juegos en Nintendo, y en su historial de creador figuran la NES, la SNES y la Game Boy. Dejó la empresa en 1996 por «mutuo acuerdo» tras el fracaso de la Virtual Boy. Falleció en un accidente de tráfico en 1997.



Shigeru Miyamoto
Shigeru se incorporó a Nintendo en 1977, a los 24 años de edad, como primer artista de la compañía. Trabajó en varios proyectos antes de que le encargaran el rediseño de Radarscope, un fallido juego arcade de Nintendo. Se le ocurrió la brillante idea de *Donkey Kong* y a partir de ahí se dedicó a la producción y diseño de algunos de los mejores juegos de la historia, entre los que se cuentan *Mario Bros, Super Mario Bros, F-Zero*, cuatro juegos de *Zelda* y *Super Mario 64*.

Masayuki Uemara
Otro ingeniero electrónico que fichó por Nintendo a principios de los 70. Acabó siendo el líder del segundo equipo de Investigación y Desarrollo de Nintendo (R&D 2) La mayor contribución de Uemora y su equipo fue exprimir el hardware existente hasta el límite: fueron pioneros en la utilización de chips incorporados para expandir la capacidad de la NES. Además, diseñaron nuevas tecnologías, sobre todo para SNES.

GO! GO!



EL RUMBLE PAK

Inventor: Departamento I+D de Nintendo
Presentación: 1997 (Lylat Wars)
Logros: El efecto vibrante ahora viene incorporado en los mandos de Sony. En el futuro, lo utilizarán todas las consolas.

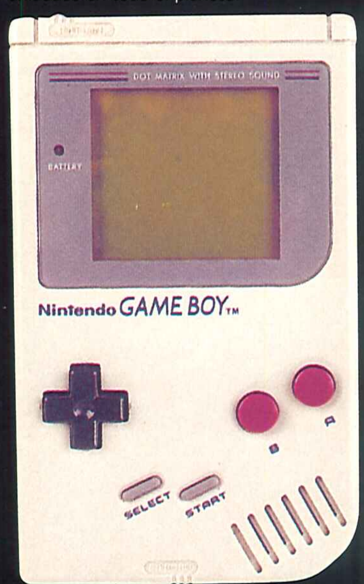
Sega se adelantó en el entorno arcade, y consiguió que el *force-feedback* fuera imprescindible para los juegos de carreras. Puede que su división de consolas domésticas se durmiera en los laureles, pero lo cierto es que fue la N64, y no la Saturn ni la Mega Drive, la primera en ofrecer este adelanto en el mercado doméstico. El concepto básico del Rumble Pak es sencillo, pero su efectividad varía según los juegos: resulta genial en *Lylat Wars*, pero decepciona en *F-Zero*. En cualquier caso, su potencial es enorme. Por primera vez en el mundo de las consolas, hay algo más que afecta al jugador aparte de la representación en pantalla de sus acciones (que tu madre te llame para comer no cuenta). La introducción de estímulos táctiles dependientes del contexto es un paso importante hacia la auténtica realidad virtual. El siguiente paso será la introducción de chips en el cerebro humano, ya lo verás...

LA GAME BOY

Inventor: Gunpei Yokoi y el departamento de I+D1 de Nintendo
Presentación: 1998
Logros: Es la consola de mayor éxito de todos los tiempos. Tan sólo en el Reino Unido se vendieron un millón de copias el año pasado. Si sumamos las versiones Pocket y Colour, la cifra global seguramente supera los 100 millones de unidades en todo el planeta.



Puede que ésta sea una revista sobre la N64, pero es que estamos todos entusiasmados ante esta maravilla en miniatura que es la Game Boy. Fue la sucesora lógica de la Game & Watch, y gracias a su acertado D-pad, la Game Boy es la amante del jugador, el viajero o el ocioso funcionario. Puede que *Tetris* sea el juego más conocido en todo el mundo, y ayudó a que la Game Boy diera el paso de «juguete para chavales» a entretenimiento para adultos, algo que nadie había conseguido hasta ese momento. Si hasta la abuela de nuestro dire tiene una.



MEJORAS EN CARTUCHO

Inventor: I+D de Nintendo, Argonaut
Presentación: En diversos momentos
Logros: Desde guardar partidas en el cartucho hasta el chip Super FX. Nintendo siempre ha ido a la cabeza en tecnología de silicio.

Nintendo ya hizo sus pinitos en los tiempos de la NES, una máquina que, debido a las limitaciones de su hardware de 8 bits, amenazaba con cortar las alas a las empresas de desarrollo para Nintendo más capaces. Había cosas que la consola no podía hacer y esa incapacidad se contagiaba a los juegos. Por eso, el equipo de Investigación y Desarrollo de Nintendo diseñó cartuchos que podían expandir las capacidades de la consola mientras se jugaba. No te queremos aburrir con detalles técnicos, pero el *Zelda* original de Miyamoto debe su existencia a la labor de dicho equipo. Por supuesto, hay muchos más ejemplos. En la SNES, Nintendo presentó el chip Super FX diseñado por Argonaut. La máquina de 16 bits funcionaba a la perfección con los *sprites*, pero resultaba horrible en 3-D debido a la escasa velocidad de la CPU, unos 3, 5 Mhz, si no recordamos mal. Sin el Super FX no hubiera existido *Starfox* ni su continuación *Lylat Wars*. Por lo tanto, hay que estar agradecidos al FX. Todavía estamos a la espera de algún cartucho para N64 con hardware especial incorporado, pero seguro que tarde o temprano...



Mejor olvidar.

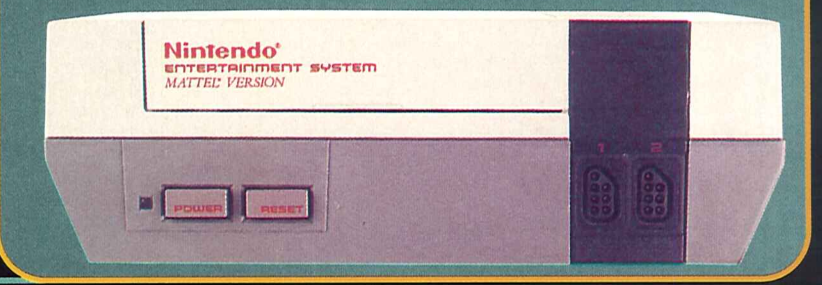
No todo lo que toca Nintendo se convierte en oro...



La Virtual Boy
El último invento de Gunpei Yokoi para Nintendo antes de su marcha de la compañía. La primera consola en 3-D real del mundo era demasiado extraña y poco potente (ni siquiera era en color), y no tuvo el éxito esperado. Los juegos para Virtual Boy acabaron vendiéndose en Tokio a precios de saldo.

Expansión de Sistema
La pequeña NES contaba en su interior con la tecnología necesaria para ampliar sus capacidades. Se creó un teclado y un ratón, y un módem primitivo que permitía a los usuarios conectarse a una red nacional para acceder, entre otras cosas, a la bolsa y a una organización de apuestas. A pesar de que parecía una buena idea (que hoy día empresas como Sega y Sony siguen teniendo en cuenta), la cosa no prosperó y cayó en el olvido.

Superscope
No fue un fracaso total, pero sí una pequeña mácula en el historial de novedades de Nintendo. La Superscope, una pistola de luz enorme más parecida a un bazuka, tenía muy buena pinta hasta que la intentabas utilizar. *Yoshi's Safari* fue su único juego decente, ya que el cartucho con cinco juegos que venía incluido con la pistola era bastante lastimoso.



EL NUMERO DEL GADOLINIO

¿A que no sabías que el 64 es el numero atómico del metal gadolinio... ¿Ah, sí? ¡Menudo listillo! Veamos otros ejemplos de la importancia de esta mágica cifra en la historia de la Humanidad.

64 AÑOS...

...tenía Fray Luis de León en la fecha de su muerte, 1591. Este poeta y teólogo ocupó la cátedra Santo Tomás de Aquino en la Universidad de Salamanca. Por cierto, el aula en la que daba clase se ha conservado intacta hasta la actualidad. Tal fue su reconocimiento en vida. Sin embargo, no todo fueron parabienes. La Santa Inquisición lo procesó y encarceló (cinco años) por haber traducido al castellano El Cantar de los Cantares. En aquella época, estaba prohibida la traducción a lenguas vulgares de textos religiosos, dado que las Sagradas Escrituras sólo podían ser interpretadas por miembros de la Iglesia, que eran los que dominaban las lenguas clásicas. Es probable que conozcas la anécdota que protagonizó al volver a la Universidad. Fray Luis de León tenía el hábito de empezar cada día con un «Decíamos ayer...», al que se sucedía un pequeño resumen de la clase anterior. Su primer día tras cinco años de cárcel, no fue distinto.

Las relaciones del sabio renacentista con la Nintendo 64 son múltiples. Casi todos nosotros hemos oído hablar de él en clase de literatura —si eres joven y aún no lo has hecho, no dudes de que el momento llegará— con algún profe pelma mientras pensábamos en mil cosas distintas a la que nos ocupaba. ¿Y en qué piensa ahora la gente mientras está en clase? En Zelda. Otro punto en común es la libertad de pensamiento de Fray Luis de León —y la incomprensión que sufrió consecuentemente— y la incomprensión que sufrimos a menudo los aficionados a los videojuegos. Por último, se nos ocurre que el problema de las traducciones también nos incumbe. ¿Cuánto tenemos que esperar para poder acceder a los grandes juegos? Se presentan en Japón y hasta algún tiempo después no podemos disfrutar de ellos en alguna lengua medio entendible. ¿Por qué no se traducirán al castellano todos los juegos Nintendo 64? ¿Tiene miedo alguien de ir a la cárcel?

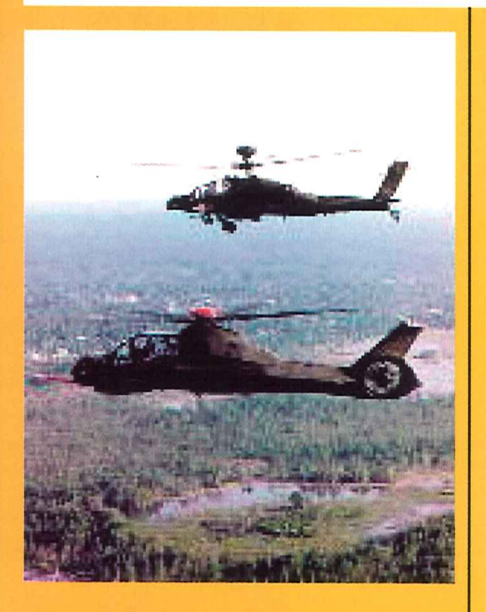
HAY UN HELICÓPTERO DE ATAQUE...

... que se llama AH-64 Apache Multi-Mission. Su año de creación es 1984 y la empresa que lo diseñó, McDonnel Douglas, que es una de las punteras en aeronáutica.

Están muy claros los vínculos entre un helicóptero de combate y la Nintendo 64. Para empezar, hay varios juegos N64 en los que hay helicópteros, de hecho hasta los hay con helicópteros casi como únicos protagonistas (Chopper Attack, por ejemplo).

Los avances informáticos se hacen imprescindibles para la evolución de la humanidad. Y las videoconsolas participan activamente de ellos. Ya hay lugares en los que los estudiantes de medicina hacen prácticas con cuerpos «informáticos», es decir con simuladores.





Los pilotos aéreos también lo hacen. ¿Y ahora qué? Pues cada vez que alguien se queje del tiempo que dedicas a jugar, insertas cualquier juego-simulador y dices que estás estudiando, que estás preparándote para el futuro. «Mamá quiero ser piloto».

64 indicadores sociales...

... propone AMINSO (Instituto Americano de Sociología) para mejor entendimiento de los problemas sociales. Tales indicadores deben ser relativos y comparativos. Así, la renta de una familia no basta para determinar si es ésta es pobre o no. Hay que saber dónde vive, porque los precios no son los mismos en Boston que en New Jersey.

Se han basado en datos de tipo familiar, cultural, económico, de comportamiento político, de integración etc. para definirlos y ofrecer un gran fresco de la sociedad estadounidense. Gracias a esta fragmentación, el ámbito de actuación se reduce y los problemas se detectan más fácilmente.

¿Y qué tiene que ver este rollete con la N64? Elemental, querido Watson. Estamos muy, pero muy seguros de que el departamento de márketing de Nintendo tiene muy en cuenta todo tipo de estudios sociológicos a la hora de idear-diseñar-lanzar sus productos. ¿Crees que van a invertir años de trabajo en proyectos que puedan fracasar? Piensa un poco en los problemas que tienen los juegos Nintendo 64 que no nos gustan. Son errores o deficiencias tecnológicas, más que de concepto. A priori, casi todos los juegos parecen interesantes mientras están en desarrollo y luego algunos de ellos fracasan por la jugabilidad o los gráficos, por ejemplo.

Anda, que te estamos preparando para el futuro. O piloto de helicópteros o sociologo-investigador-para-Nintendo. Tú decides.

Si se te ocurren más pruebas de la relevancia histórica del número 64, escribe a El número del gadolinio, Magazine 64, M.C. Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona.

CUENTA,

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

¡A mí la guardia!

Estoy hasta las narices de esos seres poseedores de una patética caja descolorida con 32 bits puestos de mala manera. No aguanto esa birria de consola. Si al menos tuviera un juego medio bueno... Estoy harto porque casi todo el mundo en mi colegio tiene una cosa de esas, y siempre ponen verde a mi consola. Naturalmente, yo defiendo a mi Nintendo 64, pero diga lo que diga, ¡ellos siguen convencidos de que tienen razón! Lo que más me ha fastidiado es que, hace unos días, alguien trajo a clase una Magazine 64 en la que salía Zelda analizado y todos los demás empezaron a reírse de él. ¡Decían que Spyro The Dragon (ese bicho asqueroso) es mejor! Yo sé que tengo razón, pero de todas formas me molestan mucho. ¿Qué hago? ¿Me suicido?





José Antonio Fernando, Barcelona

No. Suicídalos a ellos. Sí, hay más usuarios de PlayStation que de N64, pero hay una verdad histórica que explica este hecho: pocos son los hombres que siguen los dictados de la razón, y muchos los que actúan guiados por la insensatez. Dicho en plata: en este mundo, los memos son mayoría. Tal y como está el patio, lo raro sería que la N64 tuviera el mismo éxito que la PlayStation...

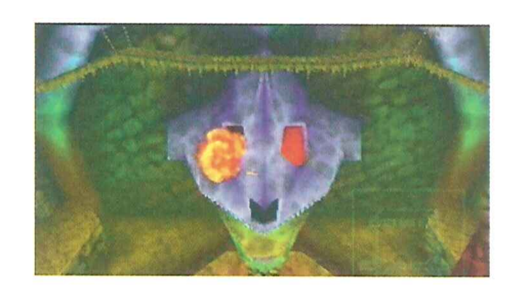


Lo que tienes que hacer es invitar a una comisión de aduladores de PlayStation a tu casa, para que vean tus juegos de N64. Así se enterarán de lo que vale un peine. En realidad, eso es lo que deberíamos hacer todos los usuarios de N64: convidar a un usuario de la consola de Sony a pasar una tarde jugando con nuestra máquina. Así, por una vez en su vida, vería juegos de verdad.

En la línea de fuego

Hola, Magazine 64. Estoy muy enfadado con Raúl Torres, de Cádiz, por lo que dijo en la carta que publicasteis en el número 13. Yo tengo una N64 y una PSX, conozco bien los juegos que se comentaron de ambas consolas y estoy en absoluto desacuerdo con lo que se dijo sobre GT y Resident Evil 2. GT es el mejor juego de coches de la historia, junto con F-1 WGP, de N64. He jugado a Mario y Banjo-Kazooie y sigo prefiriendo mil veces Resident Evil 2 (en el que por cierto, SÍ tienes total libertad de movimientos). También tengo Abe's Exodous (que ocupa 2 CD) y personalmente me gusta más que Mario o cualquier otro plataformas de N64.

Tampoco estoy de acuerdo con lo que decís la gente de la revista: eso de que la PSX sólo se preocupa de los gráficos y no de la jugabilidad. Voy a poner algunos ejemplos de juegos de PSX con buenos gráficos y una enorme jugabilidad: Abe's Exodous, Tekken 3, Final Fantasy VII, GT, Colin McRae... Bueno, la lista sería interminable. Zelda tiene muy buenos gráficos y mucha jugabilidad, sí, pero yo lo tengo y me sigue gustando más Final Fantasy VII, el mejor juego que he tenido nunca. Y también tratáis mal al Metal Gear Solid de PlayStation, que va a ser un juego buenísimo.



Que nadie piense que apoyo a la PSX, ni mucho menos: N64 me gusta más, pero no estaba de acuerdo con aquellos comentarios sobre la PlayStation.

Javier Cardona, Ibiza

¿*Final Fantasy VII* mejor que *Zelda*? El párrafo primero del artículo 16 de la Constitución Española reza que «se garantiza la libertad ideológica, religiosa y de culto de los individuos y las comunidades sin más limitación en sus manifestaciones que la necesaria para el mantenimiento del orden público protegido por la ley». Ya lo ves: puedes pasearte por las calles



CUENTA, CUENTA...,
Magazine 64, M.C. Ediciones, S.A.,
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona



CUENTA...



con un megáfono, un tambor y una pancarta, pregonando a los cuatro vientos que «*Final Fantasy VII* es mejor que *Zelda*». Estás en tu derecho. ¿Qué tal si fletas un Boeing 747 y lanzas desde los cielos miles de pasquines con ese mismo mensaje? Tanto da: cuando afirmas que *FFVII* es mejor que *Zelda*, no sólo ejerces el derecho de opinión, también estás diciendo una barbaridad. En nuestra opinión, claro. Que cada lector pruebe ambos juegos y llegue a sus propias conclusiones. En todo caso, hay ciertas cosas que no son discutibles: en *Resident Evil 2* NO hay libertad de movimiento ¡PORQUE SUS ESCENARIOS SON 2-D! Y *GT* está tan lejos de ser el mejor juego de coches de la historia como lo está *F-1 World Grand Prix*. Sin salirnos de PlayStation, se nos ocurren unos cuantos títulos capaces de dejar en el más miserable ridículo a *GT: Colin McRae Rally, Ridge Racer Type 4, C3 Racing*... Y en N64, *V-Rally 99* ha llegado mucho más lejos que *F-1 World Grand Prix* en cuanto a realismo, velocidad y jugabilidad. Has buscado dos ejemplos francamente malos.

Por otro lado, los dos CD de *Abe's Exodous* se deben a las secuencias de vídeo generadas por ordenador, y es que no se puede juzgar la calidad de un juego por el espacio que ocupa. Además, *Exodus* es rematadamente aburrido, monótono, prehistórico y simple. *Tekken 3* es el único juego bueno de verdad de cuantos mencionas, pero es casi idéntico a sus previas entregas. Esa serie apenas ha evolucionado con los años.

En cuanto a *Metal Gear Solid*, sabemos cómo será porque conocemos bien la versión final japonesa. Hemos jugado mucho y nuestra opinión es digna de crédito. Y sí, es fantástico, para ser de PlayStation. Pero también es verdad que *GoldenEye* le da cien mil vueltas en todos los aspectos. Si no compartes nuestro punto de vista, estás invitado a escribirnos otra vez. Tú y todos los que quieran apoyar o rebatir tus argumentos.

Un emisario de PlayStation

Soy un usuario de PSX no arrepentido. Hace poco leí en casa de un amigo que tiene una N64 y que compra vuestra revista algo que dijisteis en esta sección: que Tomb Raider es chatarra comparado con Zelda. Yo no lo creo así, aunque reconozco que Zelda es muy bueno. También leí que Banjo-Kazooie se ríe a carcajadas de Crash Bandicoot y más cosas por el estilo, por lo que quiero haceros las siguientes preguntas:

1. ¿Por qué estáis comparando siempre la N64 con PSX, siempre para mal de la PSX?

2. ¿Por qué no comparáis ventas, por ejemplo?

3. ¿Podrías decir algo bueno de PSX?

Me parece que lo que os pasa es que tenéis envidia de PSX. En fin, gracias y adiós.

José Suarez Álvarez, Asturias

1. Muchas de las cuestiones que planteáis los lectores exigen una comparación entre ambas consolas o entre juegos de ambos soportes. Tu carta, sin ir más lejos, no hace más que avivar la polémica. Nosotros nos limitamos a responder lo que pensamos.

2. No tiene sentido comparar las ventas de ambos formatos. Las campañas de márketing de PlayStation son mucho más agresivas y por esta razón la máquina de Sony se vende más (no así sus juegos, que todo quisque piratea impunemente). Que Luis Cobos venda más discos que Chemical Brothers no significa que sea mejor que ellos. Significa, ya está dicho, que los memos son mayoría.



3. No.

Si tuviéramos envidia, haríamos una revista sobre PlayStation. Nadie nos obliga a defender a N64. Lo hacemos porque estamos convencidos de que el hardware y el software de la N64 son mejores que PSX y sus tropecientos juegos clónicos.

Sabia elección

Hola M64. Soy un fiel lector de vuestra revista, y os sigo desde el primer número. M64 me gusta porque tiene una personalidad propia, porque es libre y porque cuando un juego es una (...), lo dice sin ningún tapujo.



Me gustaría decir algo a quienes dudan de si es mejor N64 o PSX: yo antes tenía una PlayStation y, cuando jugué a GoldenEye en una N64, vendí la PSX con todos los juegos. Ahora, con Zelda, puedo confirmar definitivamente que hice lo correcto. Zelda es el mejor juego que he visto en mi vida. Supera en todos los aspectos a FFVII, Tomb Raider y Metal Gear Solid (ya he jugado con la versión NTSC). Zelda lo tiene todo: humor, acción, argumento, amor... Es como una gran película, y las secuencias de vídeo son mucho mejores que las de FFVII. Estas últimas desentonan totalmente con el juego. Hay una secuencia, por ejemplo, en la que Cloud y sus amigos montan en una moto y una furgoneta. Luego se acaba la secuencia de vídeo y te encuentras con un monigote poligonal montado en una especie de caja de zapatos que se supone que es la moto.

Esto en Zelda no pasa: todo en el juego es como en la secuencias de vídeo, igual de genial y con el mismo aspecto. Es increíble cuando la princesa Zelda huye del castillo con Impa en un caballo; y cuando Link se despide de Saria por

primera vez... ¡es como ver una película! Y hay secuencias igual de maravillosas que éstas durante todo el juego, a todas horas, y nunca son molestas. PSX sólo puede ofrecer escenarios decentes en 2-D y secuencias de vídeo generadas por ordenador. Yo me quedo con la única consola capaz de hacer funcionar algo como Zelda.

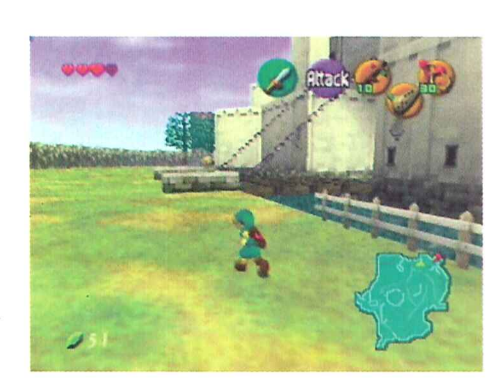
S. Asuka, Anonimolandia

Ni siquiera es necesario que te respondamos: tienes razón en todo. Comparar *Zelda* con *FFVII* es ridículo, no nos cansaremos de decirlo. Y también es cierto que sólo *GoldenEye* es más valioso que PlayStation con todos sus juegos.

PlayStation, con sus 32 bits, ha llegado mucho más lejos de lo que nosotros nos habríamos atrevido a imaginar; pero aun así, la ventaja que le lleva N64 en todos los aspectos es demasiado grande. *Zelda*, la gran película interactiva, no ha hecho más que confirmar lo evidente: que PlayStation ha tocado fondo. La máquina de Sony ha soportado un par de juegos que de verdad merecían la pena, pero las comparaciones con los de N64 no tienen sentido.

Cansado de andar

Os escribo para hablar sobre el tantas veces elogiado Zelda. Tras el torrente de previews, noticias y aplazamientos, por fin lo pude probar en casa de un amigo y, como por supuesto me encantó, decidí comprarlo.



Hasta ese momento sólo había oído maravillas de Zelda: su indiscutible calidad gráfica, su sencilla jugabilidad, su larga duración... Las primeras partidas me resultaron bastante complicadas, pero una vez que me acostumbré al sistema de control, noté su gran comodidad y el impecable funcionamiento del botón A en cada situación. Me lo pasé en grande los primeros días, hasta que empecé a encontrar algunos momentos





realmente aburridos. Me pongo de los nervios cuando tengo que viajar a pie desde una punta del mapa a la otra. Cuando atravieso el lago Hylia, pasando por el valle de Hyrule, hasta que llego a la ciudad Goron... ¡me duermo! Es agotador.

Otra cosa que me aburre, aunque parece que sólo me pasa a mí, son las secuencias de vídeo. Cada vez que tocas una canción —frente a la entrada del Domino de Zora, por ejemplo— entra una secuencia en la que el agua de la catarata se abre y la cámara se aleja... Sí, muy bonito las primeras veces, pero cuando ya la has visto seis o siete veces...

Eso sí, son raros los momentos en el juego en los que no tengas nada que hacer. Siempre te topas con un problema de difícil resolución, y si decides aparcarlo, después descubres que puede servirte para resolver otro entuerto. Por decirlo de algún modo, Zelda se comporta como un enorme puzzle en el que todas las piezas encajan a la perfección. Para mí, lo mejor son las mazmorras. Simplemente brillantes. Al principio te sientes confuso, pues no sabes qué hacer, pero una vez que internalizas el plano del lugar, no hay una sola habitación que no guarde algún secreto o alguna sorpresa. Es un pequeño puzzle dentro del grande. Y la dificultad aumenta gradualmente, de manera casi imperceptible.

Tiempo después me percaté de otro aspecto que no me gusta: los efectos de sonido. En conjunto, resultan demasiado monótonos (sobre todo el ruido de los pasos). No me refiero a todos los sonidos: los gritos del mercado de Hyrule, cuando han pasado los siete años, son genialmente estremecedores. La música, en cambio, sí es uno de los puntos fuertes del juego (una vez entré en el Templo del Tiempo sólo para escuchar los envolventes cánticos gregorianos). No es un mero acompañamiento instrumental sino, como dijisteis, una parte imprescindible de la acción y la escenografía.

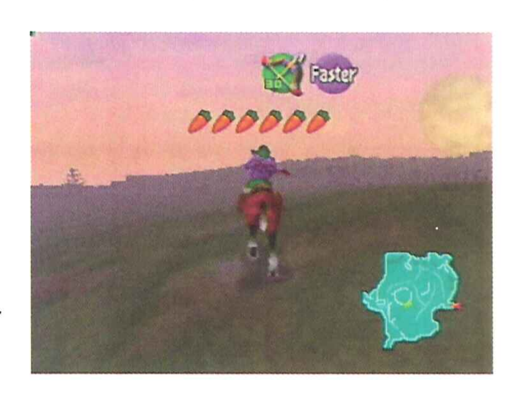
Un último defecto, por demás insignificante, es la cámara: a veces el objetivo se acerca demasiado al personaje y apenas sabes dónde estás. También hay ocasiones en las que la cámara no está en el lugar más adecuado, aunque esto pasa mucho menos.

En general, Ocarina Of Time es una maravilla: si existieran unos premios Goya de los videojuegos, se los llevaría todos. Es inmensamente largo, divertido, emocionante... Al principio, creía que no me iba a encontrar con nada del otro mundo, pero una vez que te metes en él es imposible desengancharse. Sientes tristeza (por lo menos yo, al ver Hyrule siete años más tarde) o miedo. Jamás había experimentado «sentimientos» con un videojuego: es fantástico. La originalidad aflora a cada momento, a la vuelta de cada esquina... La combinación de combates y puzzles, la variedad de enemigos y escenarios... Todo está equilibrado, todo encaja a la perfección.

Con todo esto no pretendo hacerme el sabio, ni mucho menos (más bien me considero un ignorante en la materia); sino simplemente haceros saber mi opinión.

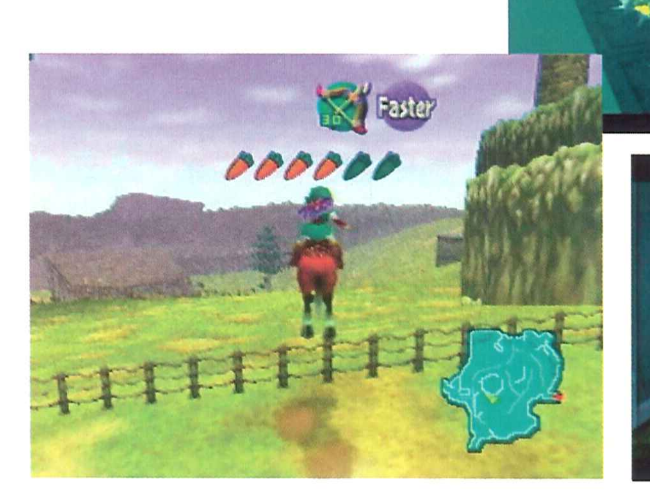
Pablo Paredes, Madrid

El problema del tedio, cuando tienes que atravesar largas distancias, tiene diversas soluciones; sin embargo, el problema de la cámara, que te parece menos grave, aumenta de intensidad a medida que el juego avanza. Como bien dices, en *Zelda* todo encaja, todo

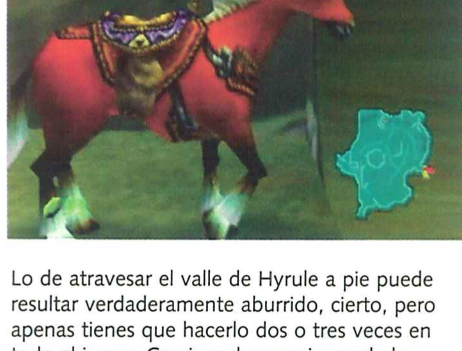


está perfectamente pensado y ordenado. Nosotros sólo hemos tenido que ver la secuencia que comentas (en la que se abre la entrada secreta tras la catarata para acceder al Dominio de Zora) dos veces en todo el juego. Si tú has ido allí más veces ha sido por error, o porque te has perdido y no sabías qué tenías que hacer ni dónde. Si haces caso a lo que Navi y los personajes te van diciendo a lo largo del juego, verás que raras veces una secuencia de vídeo se

repite, y apenas es necesario utilizar una canción más de dos o tres veces. Bueno, el caso de la Canción de Zelda es distinto, porque sí que es necesaria tocarla en infinidad de ocasiones, pero siempre en lugares diferentes y para cosas distintas.







Lo de atravesar el valle de Hyrule a pie puede resultar verdaderamente aburrido, cierto, pero apenas tienes que hacerlo dos o tres veces en todo el juego. Gracias a las canciones de la Ocarina del Tiempo puedes teletransportarte a determinados lugares con sólo tocar. Y si no puedes hacerlo con una canción, podrás viajar a caballo, porque para eso (entre otras cosas) está Epona. ¿Cuál era tu ejemplo? Desde el lago Hylia hasta la ciudad Goron. Bien, pues he aquí una ruta muy rápida: toca el Preludio del Fuego para aparecer en el Cráter de la Montaña de la Muerte, pasa al otro lado del puente de madera roto y sal por la entrada secreta que hay tras el trono de Darunia. ¡Ya has llegado a la ciudad Goron en unos 15 segundos!

De todas formas, te convendrá saber que Epona no sólo te sirve para desplazarte más rápido por el valle de Hyrule, sino también por los alrededores del lago Hylia y por el valle Gerudo. Bastará con que toques la Canción de Epona para que la yegua aparezca y te puedas mover con velocidad por cualquiera de estos tres escenarios (los más grandes del juego). Eso suponiendo que ya hayas conseguido hacerte con la yegua, claro (suponemos que sí, ya que dices que has visto Hyrule siete años más tarde).

Si haces todo en el orden lógico, tal y como te lo vayan aconsejado Navi y todos los personajes que vayas encontrando, es prácticamente imposible que te aburras o te canses de ver siempre una misma cosa.



En cambio, lo que sí ha sufrido las consecuencias de las prisas por lanzar el juego es la cámara. En algunos niveles, a partir de la mitad del juego (como el Templo del Agua), los problemas son demasiado frecuentes. Casi siempre se pueden solucionar con una pulsación de Z, pero resultan francamente molestos. Puede que, cuando te hayas pasado el juego entero y lo conozcas en profundidad y conjunto, lo veas de otra manera. Desde luego, el «aburrimiento» del que hablas tiene muchas soluciones. Sólo tienes que explorar un poquito...

Una proposición indecente

Me gustaría que alguna empresa, en especial Rare o Acclaim, trabajara en un terror 'em up en primera persona, al que podrían llamar Helloween 64. El objetivo del juego es escapar del malo —Michael Myers— con ayuda de armas como un cuchillo, un bate de béisbol, una pistola, una recortada, etc.

(...) Imagínatelo: estás corriendo por una de las oscuras calles, con la banda sonora de la película de fondo, y miras hacia atrás un momento para asegurarte de que nadie te persigue. Al volver la vista al frente, te encuentras con Michael Myers, dispuesto a cortarte el cuello... Sería alucinante, ¿verdad?



Para acabar, quería haceros dos preguntas:

1 ¿Sabéis si saldrá algún terror 'em up para N64 aparte de Castlevania 64?
2 ¿Qué juego creéis que será el mayor bombazo para N64?

Querido Alejandro, nos has dejado sin palabras. Tu idea nos ha puesto los pelos de punta (incluidos los de la lengua). Francamente, no creemos que Nintendo permitiera que se editara un juego como el que propones. En PC sí que se editan productos de ese estilo. Seguro que algún editor recibirá tu proyecto con los brazos abiertos. Aunque si no quiere ser procesado por genocidio, más le vale incluir pastillas para el infarto junto con el juego...

1 *Shadowman*.
2 *Perfect Dark*.

En reconocimiento a tu esfuerzo como diseñador de juegos, te dedicamos las *Investigaciones Especiales* sobre ambos juegos publicadas en este mismo número.

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 — Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO
Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1. ZELDA
2. SUPER MARIO 64
3. TUROK 2
4. GOLDENEYE 007
5. MYSTICAL NINJA

Títulos

1080° SNOWBOARDING

91% 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

TRUCO
Escoge a Dion Blaster, selecciona una tabla de máxima flexibilidad y usa la posición de los pies «regular». Una combinación explosiva.

ALL STAR BASEBALL

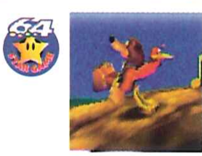
84% 3 — Acclaim ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

TRUCO
En All Star Baseball hay un montón de trucos. Introduce como nombre «PRPPAPLYR» y verás lo que pasa.

BANJO-KAZOOIE

92% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9



Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

TRUCO
Cuando estés bajo el agua, utiliza A para avanzar y B para recoger items. Ahorrarás tiempo (y oxígeno).

BIO FREAKS

83% 3 — NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

TRUCO
Reserva los misiles rastreadores para cuando andes mal de salud y utilízalos desde detrás de un escondite seguro. ¡Nunca está todo perdido!

BLAST CORPS

88% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1

Carreras a todo trapo, multitud de vehículos, muchas explosiones, escenarios totalmente interactivos... Apto para todos los públicos. Por desgracia, es bastante corto.

TRUCO
Aparca junto a un edificio con la puerta de tu vehículo pegada contra éste. Si pulsas Z varias veces, la estructura explosionará.

BODY HARVEST

91% 5 — Infogrames ● 10.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Un juego de tiros de primera con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

TRUCO
Cuando te enfrentes a un jefe, lo mejor es estar en un vehículo. Si eso no es posible, no dejes dar vueltas a su alrededor.

BUCK BUMBLE

79% 2 — Ubi Soft ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

TRUCO
Cuando te encuentres rodeado, colócate de espaldas a una pared para reducir el campo de tiro enemigo (combina esto con B+A y serás invencible).

BUST-A-MOVE 2

85% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

¿Un puzzles en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

TRUCO
Aprende a jugar con el D-pad (la cruceta digital) y apuntarás con mayor precisión.

BUST-A-MOVE 3 DX

87% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

TRUCO
Si tienes una burbuja que no encaja, cuélgala de un grupo y resérvala para usarla más adelante en un combo.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98



85% 2 — EA ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

TRUCO
Aumenta un poco la «velocidad del juego» para que tus deportistas respondan como es debido a los controles. ¡Mucho mejor!

DIDDY KONG RACING

90% 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

TRUCO
Para conseguir una salida súper rápida, espera a que aparezca la señal «Get Ready». Cuando ésta se esfume, aprieta el acelerador, justo antes de «Go!». No es fácil.

DUKE NUKEM 64

85% 4 — NSC/GTI ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

TRUCO

Recuerda que ya no puedes disparar contra las damiselas descocadas. Para liberarlas usa el botón Abrir (por defecto, el botón lateral derecho).

EXTREME G

87% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

TRUCO

Prueba a teclear «fisheye» en la pantalla de nombre del jugador. Tendrás la sensación de estar en una pecera mientras conduces.

EXTREME G 2 (XG2)



87% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

TRUCO

Si quieres saber lo que es ir rápido de verdad, juega en el modo Contrarreloj con una Honda Pantheon (con la vista en primera persona).

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10



El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

TRUCO

Practica con la configuración por defecto. Después podrás desactivar la asistencia de la aceleración y, por último, la de los frenos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

93% 2 — EA ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

TRUCO

Prueba el voleo alto (C-arriba) para buscar jugadores adelantados. Es más seguro que los pases rasos, pues evita los marcajes.

FIGHTERS DESTINY



85% 4 — Infogrames ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 3

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

TRUCO

Cuando te quedes colgado al borde del cuadrilátero, en lugar de subir espera a que tu adversario se aproxime y pulsa A+B. «Ring Out!».

FORSAKEN 64

94% 4 — Acclaim ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7



El *shoot 'em up* futurista por excelencia. Un cartucho perfecto, aunque un tanto… «frío». «Poco humano». Pero perfecto.

TRUCO

Si superas un nivel en un tiempo récord y lo vuelves a jugar, la CPU te premiará con nuevos tramos antes inaccesibles.

F-ZERO X

85% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 12

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

TRUCO

Después de elegir la nave, mueve un poco el cursor hacia «Max Speed». La velocidad aumentará un poco y la aceleración no se resentirá (si lo mueves mucho, sí).

GLOVER

83% 4 — Hasbro ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

TRUCO

Haz pausa y pulsa C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda y C-derecha para jugar a través un objetivo de ojo de pez.

GOLDENEYE

94% 5 — Nintendo/Rare ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1



Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

TRUCO

En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos… ¡sorpresa! Éstos responden con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

GT 64



86% 4 — Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista: Lástima que funcione a cuatro frames por segundo… Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

TRUCO

Evita derrapar en las curvas abiertas para no perder tiempo: si lo haces bien, tú no notarás la diferencia, pero la CPU sí.

ISS 64

92% 4 — Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

TRUCO

Para los súper equipos: en la pantalla del título, mantén Z y pulsa Arriba, L, Arriba, L, Abajo, L, Abajo, L, Izquierda, R, Derecha, R, Izquierda, R, Derecha, R, B, A. Suelta Z y pulsa Start.

ISS '98

94% 5 — Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10



Mejor que *ISS 64*, aunque no mucho. Imprescindible sólo si no tienes el cartucho anterior.

TRUCO

Si estás en posesión del balón, pulsa C-abajo y le inyectarás alegría a sus piernas. Genial para los equipos de primera línea.

KNIFE EDGE

88% 3 — Spaco ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

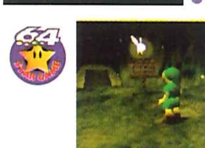
Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

TRUCO

¡Recuerda! Usa los botones C para desplazarte de lado a lado. Muy útil cuando te topas con Giant Sock.

LEGEND OF ZELDA

99% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12-13



El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen… Una aventura inolvidable.

TRUCO

Si detectas a un enemigo con Z, el botón A te servirá para asestar un golpe (con salto) mucho más potente que los ataques con B.

LYLAT WARS



90% 5 — Nintendo ● 10.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

TRUCO

Consigue medallas de oro en todos los niveles para el modo Tanque y Expert con cuatro jugadores.

MARIO KART 64

91% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1



Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

TRUCO

En la salida de la carrera, acelera justo antes de que la luz se ponga verde y saldrás embalado.

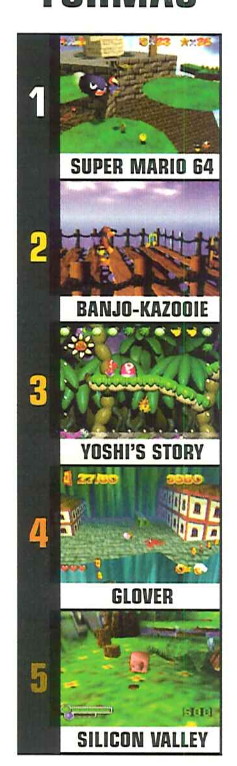
AMOS DEL ASFALTO



1	V-RALLY 64
2	F1 WORLD GRAND PRIX
3	TOP GEAR OVERDRIVE
4	F-ZERO X
5	XG2

GO! GO!

LO MEJOR EN PLATAFORMAS



MISSION:IMPOSSIBLE

84% 3 — Infogrames ● 9.990 ● 1 jugad. ● Pumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero…

TRUCO

Haz pausa en selección de misión y pulsa C-arriba, Izquierda en el D-pad, C-derecha, C-izquierda y C-arriba. Conseguirás un 7,65 Silencer con 30 balas.

MORTAL KOMBAT 4

84% 4 — NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

TRUCO

Funcionan la mayoria de las fatalities de los anteriores MK. Escoge a Sub-Zero, traza un circulo con el stick en el sentido contrario a las agujas del reloj y pulsa A al final. Por ejemplo.

MYSTICAL NINJA starring GOEMON

95% 4 — Konami ● 12.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5



Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos… Genial.

TRUCO

Para subir unas escaleras largas, pulsa repetidamente Saltar, y el muñeco aleteará con los brazos hasta llegar arriba.

NBA COURTSIDE

92% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 7





Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

TRUCO

Ve a la opción de «crear personajes» y edita unos cuantos «inútiles irreparables» para los equipos rivales.

PILOTWINGS 64

89% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

TRUCO

Las Birdman Stars se hallan en el parque de Nueva York, dentro de la cascada de Artic Island, en una cueva en Crescent Island y en la roca en forma de puente de Holiday Island.

RAKUGA KIDS

80% 4 — Konami ● 0.000 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Un *graffiti 'em up* plagado de personajes simpatiquísimos. Roza la ñoñería, pero hay que reconocer que es muy divertido.

TRUCO

Si pulsas el botón lateral derecho y entonces Adelante o Atrás, tu personaje ejecutará su movimiento mágico.

ROGUE SQUADRON

94% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 0



Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

TRUCO

En los niveles en los que haya AT-ATs, ignora el radar y acaba con ellos antes de empezar con los objetivos. En algunos escenarios es la única forma de sobrevivir.

SAN FRANCISCO RUSH

87% 3 — Acclaim ● 14.990 ● 1-2 jugad. ● Pumble Pak ● En cart. ● Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un… ¿plataformas? Muy raro.

TRUCO

Para convertir tu coche en una mina, pulsa C-derecha, C-derecha, Z, C-abajo, C-arriba, Z, C-izquierda, ,C-izquierda en la pantalla de selección de coches.

SCARS

79% 3 — Ubi Soft ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Divertido y vistoso, pero modesto en demasiados sentidos. Menos original de lo que pretende y no lo suficientemente rápido.

TRUCO

Cuando tengas un arma múltiple, dispara las dos o tres últimas en baja potencia, y mantén apretado el gatillo para recargar el último disparo.

SNOWBOARD KIDS

90% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

TRUCO

En las pistas fáciles, toma las curvas por la parte exterior; así no tendrás que ladear la tabla y no perderás velocidad. En las difíciles, haz un giro muy cerrado y frena a mitad de la curva.

TOP GEAR OVERDRIVE

91% 4 — Spaco ● 11.600 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64… después de *V-Rally 99*.

TRUCO

Completa las temporadas de espejo para acceder a los coches Taco, Nintendo Power y Hot Dog. Ah, y acaba todas las temporadas para el sexto circuito (secreto).

TOP GEAR RALLY

86% 4 — Spaco ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Su suavidad es excelente, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Al principio parece incontrolable.

TRUCO

Completa las «temporadas» del juego y conseguirás (por ese orden) a Milk Truck, Helmet Car y Ball Car.

TUROK Dinosaur Hunter



91% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*…, y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TRUCO

Al borde de una plataforma, la pantalla se desplaza hacia abajo. Salta aquí para cubrir la máxima distancia.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

95% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria...Imprescindible.

TRUCO

Acostúmbrate a apuntar siempre a la cabeza. De lo contrario, a partir del segundo nivel te quedarás sin munición enseguida.

V-RALLY 99

94% 5 — Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

TRUCO

Antes de usar el freno de mano para tomar una curva, gira un poco el stick. Si frenas antes de torcer, el coche perderá la tracción y resbalará hacia adelante.

WAVE RACE 64



90% 4 — Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● En cart ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

TRUCO

Para conseguir una acrobacia con el helicóptero y 1.700 puntos, cuando esté sobre la rampa, haz un giro acentuado en dirección Izquierda/Arriba y mantén pulsado Abajo.

YOSHI'S STORY

86% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con… el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

TRUCO

Los melones azul claro son especiales: cada uno que recojas te otorgará cien puntos extra en la puntuación del nivel. Hay 30 en cada escenario.





AERO FIGHTERS ASSAULT
77% 1
Konami ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4
Si lo que buscas es un simulador de vuelo «realista», AA es lo único que encontrarás para N64... Pero no está a la altura de la consola.

AIRBOARDER 64
70% 2
Spaco ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13
Un simulador de patinaje aéreo. Original y muy jugable, pero carente de emoción, velocidad y variedad. Aburre pronto.

BAKU BOMBERMAN
73% 1
Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1
El modo para un jugador no está mal. Donde falla es en la opción multijugador (el punto fuerte de sus antepasados). Meramente funcional.

BOMBERMAN HERO
75% 1
Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
La imperdonable continuación de *Baku Bomberman* no solventa ninguno de los defectos de su antecesor. Más acción, saltos y velocidad, pero... los mismos fallos.

CHAMALEON TWIST
70% 2
Infogrames ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón locuelo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

CHOPPER ATTACK
82% 3
NSC/ GT ● 10.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

DARK RIFT
81% 1
Vic Tokay ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DUAL HEROES
65% 0
Spaco ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7
Un juego de lucha un tanto peculiar: excelente captura de movimiento, jugadores virtuales, dos cámaras... Pero, ¡hasta Game Boy tiene gráficos mejores!

F1 POLE POSITION
81% 1
Ubi Soft ● 12.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1
Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

HEXEN
69% 1
NSC/ GTI ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak
Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

HOLY MAGIC CENTURY
72% 3
Konami ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 14
Un RPG de lo más mediocre. Los tediosos combates aleatorios y la americanización de su argumento no le hacen ningún favor.

MACE: THE DARK AGE
81% 3
NSC ● 12.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

MADDEN 64
92% 3
EA ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2
Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol... americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MISCHIEF MAKERS
90% 3
Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MULTI RACING CHAMPIONSHIP
71% 1
Infogrames ● 13.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1
Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP
71% 1
Infogrames ● 13.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1
Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

NBA HANGTIME
75% 1
Acclaim ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● En cart.
Superado por *NBA Pro* y, más tarde, aplastado por *NBA Courtside*, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NBA JAM '99
83% 4
Acclaim ● 10.900 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5
Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA LIVE 99
64% 2
EA ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14
Le faltan los movimientos de *Courtside* y el sentido del humor de *Jam*. Un título de baloncesto de atractivo más bien discreto.

NBA PRO '98
82% 2
Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 5
La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% 3
Acclaim ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2
Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98
84% 3
Acclaim ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4
Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

OLYMPIC HOCKEY 98
84% 1
NSC/GTI ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 8
Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido... La animación es excelente. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador.

QUAKE 64
79% 3
NSC/GTI ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6
Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona... Parece un chiste malo comparado con *GoldenEye*.

ROBOTRON 64
80% 2
NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 9
La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

SHADOWS OF THE EMPIRE
78% 2
Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables... Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

SPACESTATION SILICON VALLEY
83% 3
TAKE 2 ● 11.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13
Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se correponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER
78% 2
Infogrames ● 9.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13
Demasiado difícil y con constantes reducciones bruscas de cuadros por segundo. Menos acción de la que se espera y una cámara terrible.

SUPER MARIO 64
96% 5
Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

TETRISPHERE
73% 3
Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 4
Estuvo bien mientras duró... pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

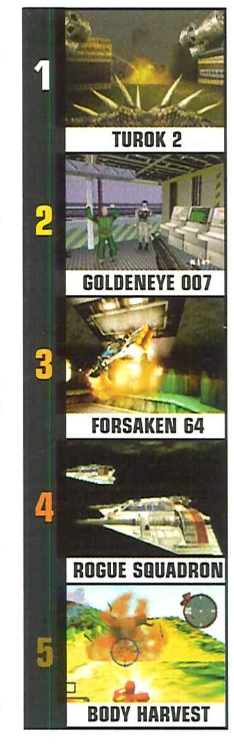
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY
75% 3
NSC/GTI ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak
Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WCW VS NWO
82% 3
Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6
Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WETRIX
81% 3
Infogrames ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6
Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WWF WARZONE
85% 4
Acclaim ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10
Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

DE TIROS LARGOS



¡Suscríbete!

a Magazine 64 y participa en el sorteo de 5 cartuchos de

ROGUE SQUADRON





Ganadores de un cartucho de The Legend of Zelda: Ocarina of Time:
Jordi Creus Sarri (Lleida)
José Manuel Delgado (Barcelona)
Pablo Docampo Sánchez (Pontevedra)
Diego Llado Fernández (Cantabria)
Mikael González (Tenerife)



Sorteo el 19 de marzo de 1999

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número).

Deseo suscribirme a *Magazine 64* por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
❑ Tarjeta de crédito.
❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)
N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: .... N.°: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

Y EL MES QUE VIENE... Nº 16



GUIA DE COMPRAS






Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
965 71 80 79
965 70 38 35
GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
no busques más
tenemos TODAS las
ULTIMAS NOVEDADES
al MEJOR PRECIO
WIPEOUT 64
FIFA 99
RAMPAGE
MORTAL KOMBAT 4
alicante
· C/. Italia, 12 Tel. 965 13 26 19
almeria
· Roquetas de Mar: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
badajoz
· Mérida: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 629 50 99 25
baleares
· Ibiza: C/. Via Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
Mallorca
· Manacor: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11
barcelona
· C/. Nicaragua, 57-59 ~ Tel. 934 10 55 95
· C/. Begur, 38 ~ Tel. 934 31 62 34
· Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
· Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
· Terrassa: Av. Jacquard, 35 ~ Tel. 937 85 37 54
Sta. Mª de Palautordera:
· C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
bilbao
Barrio Santutxu
· C/. Part. de Allende, 10 ~ Tel. 944 73 31 41
· Casco Viejo: Belostikalle, 18 ~ Tel. 944 15 56 42
blanes
· C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
castellon
· Villa Real: C/. L'Alguer, 3 ~ Tel. 964 50 60 89
ciudad real
· Villa Real: C/. L'Alguer, 3 ~ Tel. 964 50 60 89
Alcazar de San Juan:
· C/. Ferrocarril, 65 ~ Tel. 926 54 08 27
granada
· Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
huelva
· Aracena: Grán Vía, 11 ~ Tel. 955 87 00 37
· Puebla de Guzman, 20 ~ Tel. 959 22 38 22
islas canarias
LAS PALMAS
· Arguineguin: C/. Angel Guimeral, 3
Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
· Granadilla: C/. San Francisco, 3
Tel. 922 77 19 04
· La Laguna: C/. Las Nieves, 18 Finca España
Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
· Puerto de Rosario: C/. 23 de Mayo, 89
Tel. 928 53 00 56
la coruña
· C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42
Naron
· Avda. Solana, 22-24 ~ Tel. 981 38 07 03
lleida
· Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
lugo
· C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
Monforte de Lemos:
· C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 982 41 00 69
madrid
· C/. Carlos Hernández, 14 ~ Tel. 913 77 15 62
Collado Villalba:
· Alcázar de Toledo, 35-1 ~ Tel. 918 49 18 05
san sebastian
· Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
santander
· C/. Castilla, 69 ~ Tel. 942 21 51 84
· Centro Com. Valle Real ~ Tel. 942 26 25 95
· El Alisal: C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
valencia
· C/. Maestro Gozalbo, 11
Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
· ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n ~ Tel. 961 79 52 22
vizcaya
· Santurce: C/. de la Portalada, 2
Tel. 944 33 27 16
ultima novedad
mgk
VOLANTE
POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS
ACELERADOR, EMBRAGUE, FRENO
Y FRENO DE MANO!
Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA
SOCIO MGK
GRATIS
con tu
primera
compra
profesional/proyecto
de apertura:
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate
de muchísimas ventajas
Llámanos y te informaremos de
todos nuestros servicios.
VISITE NUESTRO HOMEPAGE
www.mgk.es
GAME BOY
Dreamcast
PC
www.e-graphix.com

[held]



Rompe todos los moldes y...
KONAMI®
Orense, 34-9°
28020 Madrid
Tel: 915 562 802
Fax: 915 562 835
KONAMI
NINTENDO 64
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
KONAMI XXL SPORTS SERIES
LICENSED BY Nintendo
PAL VERSION
PVP Recomendado 9.900 Pts.
¡¡A ver si te atreves...!!
WCW/NWO Revengue c 1998 Woeld Championship Wrestling, A Time Warner Company. WCW R and NWO R are trademarks of World Championship Wrestling, Inc. All Software 1998 THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved
Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd.
G.A.S.P!! Fighters' NEXTream
RAKUGAKIDS
WCW vs. nWo WORLD TOUR
THQ